cu CD

T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/026/1998
Valabil - 1998 -

International Game Magazine

LEVEL

Nr. 7 Martie 1998

18.000 lei

Preview: Ubik

FIFA 98

PRIMUL JOC „FULL"

BATTLECRUISER 3000 A.D.

Review: MYTH

Imperialism

CD-ul conține Battle Zone ● Deadlock 2 ● Die By The Sword ● Forsaken ● FPS: Ski Racing ● Interstate '76: Arsenal ● Jack Orlando ● Mysteries Of The Sith ● Plane Crazy ● SEGA Touring Car ● Fighting Force ● Flesh Feast ● Montezuma's Return ● Conquest Of The Skies: Stratosphere

Continuări? Clone?

Toată lumea este de acord că cea mai dinamică piață este cea a componentelor hardware. Astfel, un sistem performant de acum va fi tehnologie depășită peste trei ani. Dar la fel de rapidă e și piața jocurilor pe PC, care folosesc aproape la maxim resursele calculatoarelor pentru grafică și sunet. Din păcate, pe lângă o îmbunătățire evidentă a elementelor ce-ți măresc participarea afectivă, idei și concepte de jocuri noi apar tot mai rar. Asta și pentru că genurile s-au cristalizat deja. Dar dispar surprizele jocului atunci când ai un sentiment de *„deja vú"*. Totuși, producătorii se simt cu musca pe căciulă, încercând să le scoată cât mai bune. După succesul răsunător al unor jocuri de acum câțiva ani - de exemplu Quake, C&C - au urmat multe clone nereușite. Lăsând la o parte continuările care s-au sprijinit pe resurse mai mari, celelalte jocuri tind să fie un amalgam de idei din cele mai reușite jocuri. Astfel apar titluri ca Evolution, Robo Rumble, Sabre Ace, Uprising etc., care ar ajunge hit-uri dacă nu ar fi inspirate din altele. Și e păcat pentru munca depusă pentru grafică. Acestea abia pot concura cu add-on-urile jocurilor de succes, cu toate că acestea sunt acuzate că sunt prelungiri de tipul filmului sud-american.

Doar continuările sunt cele mai bine vândute, iar odată anunțate, acestea sunt așteptate cu nerăbdare. Cel mai reprezentativ este cazul Dune. Apărut în 1992, Dune 2 a deschis un nou drum (pe atunci) în domeniul jocurilor de strategie, fiind jucat enorm de mult pe anticele 286. A urmat Comand & Conqer, ce a introdus comenzile standard de mutare a trupelor (la predecesorul său mulțimile de trupe erau mutate unitate cu unitate) și avea filme pe CD. Apoi Red Alert a preluat ștafeta, adăugând multe trupe speciale în special în add-on-ul său. Dar iată că cei de la Virgin vor scoate Dune 2000, un titlu care este așteptat și mai mult decât au fost C & C ori Red Alert.

Ferite de această lipsă de imaginație a producătorilor par a fi jocurile de aventuri. Acestea au evoluat de la desenele animate de la Lucas Arts la filme și chiar videoclipuri ca în Shivers 2. Simulatoarele sunt și ele ferite de insucces, deoarece folosesc din plin resurse hard, rezultatul fiind un feeling mult mărit de la o generația la alta. La fel și first-person-urile care sunt mult mai bine realizate din punct de vedere grafic și sonor.

Dar să lăsăm deoparte aceste priviri de ansamblu și hai să vedem ce a apărut nou în această lună.

LEVEL-Team

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/153108, 150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa: d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.

sau prin ordin de plată în contul "Vogel Publishing": 251100996053897 la BRD Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

talon de comandă LEVEL

☐ **DA,** vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț unitar	Preț total
LEVEL Nr. 1		14.800 lei	
LEVEL Nr. 2		14.800 lei	
LEVEL Nr. 3		18.000 lei	
LEVEL Nr. 4		18.000 lei	
LEVEL Nr. 5		18.000 lei	
LEVEL Nr. 6		18.000 lei	
		TOTAL	

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

3/98

Am plătit .... lei în data de .... prin ☐ mandatul poștal nr. .... ☐ ordinul de plată nr. ....

Semnătura: ....

LEVEL CD: Jocuri pentru fiecare

Battle Zone - Activision
Acțiune strategică (C&C în 3D), cu o mulțime de elemente noi și originale, la fel ca BattleZone-ul original din anii 80. Try it, it's worth it.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 60 MB HDD



Deadlock 2 - Accolade/EA
Strategie turn-based care are tot ceea ce vă doriți: rase diferite, tehnologie avansată, upgrade-uri, management de resurse... Totul pentru a putea cerceta civilizații antice.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 65 MB HDD

Die by the Sword - Interplay
Demo upgradat al unuia din cele mai fierbinți jocuri din această primăvară. Ia o spadă și taie câteva capete... Acest demo include un tutorial și un quest, în care alergi prin niște caverne și lupți împotriva goblin-ilor și „*porcilor*"... Cu 3Dfx are un aspect deosebit!
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 50 MB HDD



Forsaken - Probe/Acclaim
O nouă generație a jocurilor gen Descent. Nu ar trebui să ratați acest demo în cazul în care aveți și un accelerator 3D.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD

FPS: Ski Racing - Sierra
Simulator de ski? După un timp ceva mai îndelungat aveți ocazia să vă dați drumul pe cele mai celebre pârtii de ski.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 35 MB HDD

Interstate'76: Arsenal-Activision
Din nou pe drumurile anilor 70. Demo-ul conține o misiune din I'76 Gold Edition.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD, Placă 3D

Jack Orlando - Topware
O aventură similară cu Broken Sword. Fanii jocurilor adventure nu ar trebui să rateze acest joc.
DOS, 486, 16 MB RAM, 30 MB HDD



Mysteries of the Sith - Lucas Arts/Virgin
În sfârșit seria Jedi Knight continuă. Această nouă versiune seamănă mai mult cu un joc nou decât cu o copie a primului. În demo aveți ocazia să jucați prima misiune a jocului complet. Aici trebuie să evacuați baza înainte ca aceasta să fie distrusă de forțele imperiale.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 35 MB HDD

Plane Crazy - Europress
Un alt simulator de curse. Acesta este un pic mai deosebit, întrecerea dându-se



între avioane și nu între mașini. Cel puțin există o idee nouă.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 45 MB HDD

SEGA Touring Car - Sega
Demo al unei simulări de curse auto unde aveți ocazia să conduceți un Opel Calibra V6. Nu uitați să schimbați rezoluția prin combinația Alt+S...
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD



Fighting Force - Core/Eidos
Demo-ul conține două nivele ale unui joc de acțiune realizat de producătorii Tomb Raider-ului. Nu uitați să porniți programul de setup și să setați rezoluția. Altfel jocul va face boooommmm...
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 15 MB HDD, Placă 3D



Flesh Feast - SegaSoft
Morții s-au trezit din nou la viață. Și sunt înfometați de carne umană proaspătă. Puteți voi să opriți acest pericol iminent și să supraviețuiți? Să evadați de pe această insulă a groazei nu va fi tocmai ușor.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD

Montezuma's Return - Utopia tech
3D remake al platformei clasice în care nu trebuie să faci altceva decât să omori,

să sari şi să soluţionezi puzzle-uri. Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD



Hotshots:

Age of Empires 2 - Ensemble/ Microsoft

Un succesor al strategiei real-time cu care puteţi parcurge istoria începând de la decadenţa Imperiului Roman până la descoperirea Lumii Noi. Acest lucru înseamnă să fiţi martor la dezvoltarea tehnologiei şi a armelor (şi voi veţi avea ocazia de a inventa arme).



Colin McRae Rally - Codemasters

Noul simulator de curse de la Codemasters promite un engine mai avansat decât cel folosit la TOCA Racing, de această dată în stilul ralielor, în care concurezi mai mult împotriva timpului decât a oponenţilor.

Dominion Storm - Ion Storm/ Eidos



Anunţat acum mult timp în urmă, acum cu un nou producător şi nume, Dominion Storm va apărea în curând pe piaţă. Ne aşteptăm la o grafică care permite o rezoluţie de până la 1280x1024, cu animaţii detaliate, trupe, patru rase diferite etc.

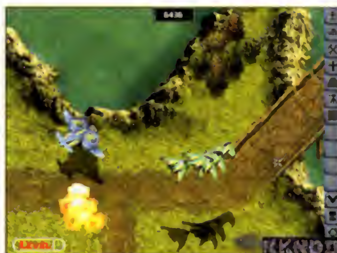
Final Fantasy VII - Square/ Eidos

Bestseller-ul pentru Playstation din seria renumitelor RPG-uri va exista în curând şi pentru PC. Pe trei CD-uri veţi descoperi poveşti interesante, complexe, o mulţime de filme frumoase, grafică tipică celor de la Square pe PC-uri cu suport 3Dfx.



KKND 2: Krossfire - Beam/ Melberne

Faţă de prima versiune acum apare noua grupă de roboţi Seria 9, în plus existând şi o mulţime de unităţi noi. Mai multe tipuri de câmpuri de luptă (urban, deşert), cu elemente interactive (poduri care se pot ditruge), surse de putere alternativă (mori de vânt) şi mai mult.



M.I.A - GT Interactive

Acţiune în stilul vechiului Choplifter, dar cu o interfaţă asemănătoare jocului Extreme Assault. În cele 26 de misiuni care se petrec în timpul războiului din Vietnam trebuie să salvezi câţiva ostateci. Aici ar trebui să se găsească şi ceva secvenţe din filmul Platoon, care a avut un succes foarte mare acum câţiva ani.

MotoRacer 2 - Delphine/EA

Această versiune a simulatorului de la Delphine promite mai multe track-uri (plus editor), joc prin reţea mai avansat, 4 jucători pe un singur calculator. Noi efecte grafice (ceaţă, ploaie) cu suport pentru plăcile 3D.

SimCity 3000 - Maxis/EA

Maxis a hotărât dintr-o dată să schimbe engine-ul acestui joc. Astfel acesta arată mult mai bine, cu o perspectivă 3D complicată, chiar şi cu view 1st person. În plus, mai există şi perspective izometrice ale clădirilor complet animate.



Ultima IX: Ascension - Origin/EA

Realizarea celei de-a noua versiuni a jocului Ultima a luat foarte mult timp, însă Richard Garriot intenţionează ca acest joc să fie realizat cât mai perfect posibil. Astfel, vă puteţi aştepta la o nouă aventură sofisticată a lui Avatar şi lupta acestuia împotriva lui Guardian, de această dată sub aspectul lui Tomb Raider.

Unreal - Epic/GT

Acest joc, amânat destul de mult până acum, va fi lansat în iunie. Forma acestuia este din ce în ce mai reuşită pe zi ce trece. Vom vedea însă dacă este aşa de perfect precum au promis producătorii.

Update-uri:

Armored Fist 2 v1.01
Balls of Steel v1.1
Buccaneer v1.1
FIFA 98 v1.30 (Direct3D)
NBA 98 v1.1
Netstorm v10.62
Panzer General 2 v1.02
Quake 2 v3.13 (Point Release)
Quake 2 Capture The Flag v1.1
Shadow Warrior 3Dfx v1.1
Steel Panthers 2 v1.1
Steel Panthers 3 v1.01
Virtua Pool 2 Direct3D

Eidos

Deathtrap Dungeon

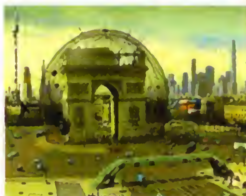
Într-o lume întunecată, înțesată de monștri și capcane mortale, trebuie să rămâi în viață și să distrugi pe stăpânul acestei lumi, Marele Dragon Melkor. Folosind engine-ul 3D asemănător celui din Tomb Raider, ai acum ocazia să cunoști o lume violentă și fantastică. Povestea acestui joc se bazează pe cartea Deathtrap Dungeon Fighting Fantasy scrisă de Ian Livingstone. Aceasta a fost vândută în câteva milioane de exemplare, având un succes enorm printre fanii cărților SF. Lumea subterană este dominată în joc de peste 55 de creaturi de toate felurile, fiecare dintre acestea având propriul nivel de inteligență. V-ați prins! AI-ul folosit este avansat și permite crearea unor situații din cele mai ciudate. Nu lipsește nici opțiunea multiplayer, care permite conectarea prin Internet sau prin rețeaua locală. Gamerul are în plus opțiunea de a alege la începutul unui joc personajul cu care joacă: Chaindog sau Redlotus. Fiecare dintre acești eroi are o poveste proprie. Gamerii care iubesc eroinele ceva mai... știți voi cum, le recomand să joace cu Redlotus. E impecabil realizată! Mă refer din toate punctele de vedere...



Cryo

The 3rd Millenium

Cum va arăta lumea-n anul 2500? Iată întrebarea pe care ne-o punem cu toții. Cryo încearcă să dea un răspuns. Pentru realizarea acestui joc au fost utilizate date cât se poate de reale despre cum se așteaptă oamenii de știință că va evolua lumea de astăzi.

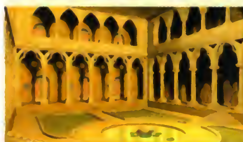


Lumea pe care ești pus s-o conduci este atât de variată și bogată,încât nu puțini vor fi aceia care vor uita cu totul de *„Civilization"* sau alte jocuri de acest fel. Peste tot în joc veți fi însoțiți de un număr infinit de caractere care sunt generate simultan cu strategia adoptată de gamer. Toate aceste lucruri sunt doar afirmațiile programatorilor de la Cryo, producătorul acestui joc. Sunt nerăbdător să văd însă dacă nu cumva s-a ajuns la un compromis și s-a realizat o clonă Civilization. După cum spun producătorii, jocul dispune de peste 40 de minute de film în care aveți ocazia să vedeți interviuri cu oamenii politici, reclame etc. Toate acestea sunt realizate folosind din plin grafica 3D. The 3rd Millenium este promițător cel puțin din acest punct de vedere.

Cryo

Treasure Hunter

În acest nou joc de aventuri de la Cryo ai sarcina de a descoperi navele scufundate care aveau la bord aur. Astfel, călătorind pe mări și oceane trebuie să dai de urma unor nave dispărute și să capturezi aurul aflat la bordul acestora. Bineînțeles că mai sunt și alții doritori să se îmbogățească! Goana după aur devine astfel mult mai interesantă și mai periculoasă. Cunoașteți desigur filmele în care Indiana Jones trece prin tot felul de aventuri pentru a da de urma unor civilizații dispărute. Jocul promite să fie cam la fel de pasionant ca aceste filme, sloganul lui Treasure Hunter sunând cam în felul următor: *„Fii pregătit să fi un Indiana Jones al mărilor și oceanelor!"*. Atmosfera este întreținută de o grafică care, după cum spun producătorii, este absolut fantastică. În acest sens au fost realizate aproximativ 5 epave care sunt reprezentate detaliat și, bineînțeles, tridimensional. Producătorii nu s-au oprit numai aici! Au realizat și o serie de insule și clădiri care trebuie vizitate pentru a dezlega misterul ce înconjoară această aventură.



Psygnosis

Alundra

Între Lumea Întunericului și cea a Luminii se află Lumea Visului în care legile fizice nu există. Aici, în Lumea Visului, puterile malefice fură mintea și întunecă inima celor aflați în Lumea Luminii. Puneți mâna pe o armă și deveniți *„dreamwalker"*-ul Alundra! Călătoriți prin lumea fascinantă creată de cei de la Psygnosis și explorați

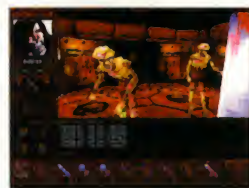


lumile subterane ale minții omenești. Nu trebuie numai să distrugeți monștri răi care vă așteaptă la fiecare pas, ci trebuie să rezolvați și o serie de puzzle-uri. Povestea îmi aduce oarecum aminte de jocul Dreams produs de Eidos. După spusele celor de la Psygnosis, Alundra nu va fi o clonă a Tomb Raider-ului sau Dreams-ului. Însă, la fel ca cele enumerate mai sus, Psygnosis promite că acest nou joc, ce va fi lansat luna aceasta, va solicita din partea gamerilor zeci de ore de joc și de nopți nedormite. Vom vedea!

Interplay

Descent To Undermountain

Dragonplay a lansat de curând un joc gen DOOM care folosește același engine din Descent. Cei care cunosc acest joc știu în mare cam despre ce fel de grafică și sunet este vorba. Povestea jocului începe cu un vrăjitor rău, pe nume Halaster, care acum câteva milenii în urmă a construit în apropierea unui orășel un labirint. Lucrurile nu ar fi fost așa de tragice dacă vrăjitorul nostru nu și-ar fi pus în minte să creeze și o serie de progenituri din cele mai ciu-



date şi mai macabre. Şi poate că jocul nu s-ar mai fi realizat dacă în închipuirea producătorilor aceste creaturi nu ar fi început să răpească locuitorii micului oraş numit Waterdeep. Astfel, vouă, dragi gameri, vă revine sarcina să intraţi în pielea lui Khelben Blackstaff care vrea cu tot dinadinsul să-i scape pe oameni de nenorocire. Peste tot în joc pândeşte moartea, iar armele de care dispui sunt bineînţeles un rezultat al imaginaţiei designerilor. Ce vreau să spun este că elementele fantastice şi mitice nu lipsesc deloc din poveste. Cel puţin aşa se laudă cei care au realizat Descent to Undermountain.

Interplay
Learn To BASIC

Interplay va lansa în curând un program care vine în ajutorul celor care doresc să înveţe cum se programează un joc. În acest scop, producătorii au realizat numeroase filme interactive şi exerciţii interesante. După cum se relatează, singura barieră este imaginaţia. Cu acest program se pot realiza filme video, mici jocuri, precum şi programe de desenare. Produsul se adresează în primul rând celor care fac primii paşi în programare. Până în prezent este singurul produs de acest gen şi ideea este absolut genială. Nu cred că sunt puţini aceia care vor să cunoască mai bine cum sunt proiectate şi realizate jocurile. Manualul de utilizare este foarte bun şi foarte stufos.



Interplay
Black Dahlia

Povestea jocului de la Interplay începe în anul 1941 când toată lumea zăcea sub teroarea naziştilor. Jim Pearson, un tânăr agent al organizaţiei Office of the Coordinator of Information (precursoarea organizaţiei Office jocuri ca MDK,



va lansa în curând o aventură care aminteşte de zilele sfârşitului lumii. După cum spun aceştia: *„Sfârşitul lumii poate fi mai aproape decât credeţi!"*. Oricum, să sperăm că nu au dreptate. Mai vrem să apucăm şi noi o revoluţie în domeniul jocurilor video. Oricum, pe baza profeţiilor făcute acum mii de ani, Ziua de Apoi va veni când Forţele Răului vor fi învinse, iar pe Pământ va domni după aceea pacea de o mie de ani. Forţele Răului au trimis pe Pământ un emisar care are rolul de a pregăti terenul pentru lupta finală. În acelaşi timp Forţele Divine trimit pe Pământ un apărător al dreptăţii, pe numele său Bob. Şi astfel începe lupta pe viaţă şi pe moarte. Acţiunea nu va lipsi deloc din acest joc! Data de lansare nu a fost precizată. Probabil că vom avea parte de ceva *„adevărat"* pe la începutul verii.

Acclaim
NHL Breakaway98

În curând, Acclaim va lansa pentru Nintendo 64 şi PSX un joc de hockey care promite să fie atât de real pe cât posibil.



Pe lângă străduinţa pe care producătorii şi-au dat-o să realizeze o grafică cât mai perfectă, ei au încercat să definească şi un mod de joc cât mai atractiv. Pe lângă numeroasele opţiuni de view şi zoom, acum mai există şi opţiuni care permit vânzarea unor jucători sau mutarea acestora în alte echipe. Astfel, pe lângă îndemânarea necesară unui joc efectiv, mai este nevoie şi de ceva simţ managerial. Dacă NHL 98 este cel mai reuşit joc de hockey pentru PC-uri atunci NHL Breakaway 98 va fi cel mai bun joc pe consolă. Cel puţin aşa promit producătorii.

Acclaim
Forsaken

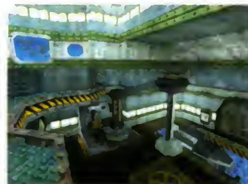
Tot de la Acclaim va veni în curând un joc care combină în mod fericit puzzle-urile şi acţiunea. În urma unei catastrofe petrecute undeva în anul 2113 tot Pământul este devastat şi orice vieţuitoare piere din cauza radiaţiilor şi foametei. Sistemul solar este declarat de către Înaltul Consiliu al Terrocraţiei ca fiind *„nefolosibil"*. Astfel, toată populaţia Pământului şi-a luat tot ceea ce mai putea fi folosit şi s-a îndreptat înspre adâncurile Cosmo-



sului. Şi pentru a supravieţui au început tot felul de conflicte între oameni, iar în final s-a ajuns la un adevărat război. Rolul tău este acela de a te nu lăsa doborât de către inamici. Un lucru simplu, nu? Dacă eşti bun în dezlegarea puzzle-urilor şi îţi plac şi jocurile de acţiune, atunci ai nimerit bine. Forsaken va fi disponibil şi pentru N64 şi PSX.

Activision
Sin

Activision a lansat de curând unul din cele mai *„simpatice"* jocuri 1st person de până acum. Acţiunea se petrece undeva prin anul 2087 când forţele răspunzătoare cu

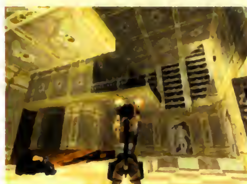


ordinea şi paza nu mai pot face faţă valului de infracţiuni din oraşul Freeport. În Sin, tu joci rolul colonelului John R. Blade, conducătorul organizaţiei de securitate Hardcorps care a reuşit până la urmă să impună legea şi ordinea în oraş. Însă Freeport este acum ameninţat de drogul cunoscut sub numele de Dyforsanide (sau U4). Şi totul pare să fi pornit de la biochimistul Elexis Sinclair. Tu ai rolul de a te infiltra în această reţea a drogurilor şi folosind arme din cele mai puternice să-ţi croieşti drumul până la creierul acestei organizaţii şi să-l nimiceşti. Pe parcursul acestui joc vei întâlni astfel diferite creaturi, care de care mai ciudate, hidoase şi mai oribile, pe care bineînţeles trebuie să le trimiţi chiar în mijlocul iadului.

Eidos

Tomb Raider Gold

Eidos nu se dezminte şi şi-a propus ca în vara aceasta să lanseze o nouă versiune a îndrăgitei serii Tomb Raider. Pe lângă îmbunătăţirile aduse graficii, Eidos va realiza şi o serie de nivele noi, care, după cum spun producătorii, vor fi mult mai bine realizate decât în celelalte două versiuni anterioare. Se urmăreşte în principal şi evitarea bug-urilor grafice de până acum. În plus, vor exista personaje noi, o nouă interfaţă de deservire, precum şi alte elemente noi care ţin de sunet. Aşadar, Lara Croft este pregătită pentru o nouă aventură. Voi sunteţi pregătiţi să faceţi faţă unei noi aventuri?



Electronics Arts

ReBoot

Electronics Arts a lansat în această lună un action-adventure pentru Playstation. Gamerul joacă rolul lui Guardian Bob care trebuie să lupte împotriva lui Megabyte, care încearcă să distrugă lumea virtuală numită Mainframe. Călărind un aparat antigravitaţional asemănător unui skateboard şi luptând cu arme futuriste, Bob trebuie să distrugă tot felul de creaturi şi să repare o serie de defecţiuni. Toată acţiunea se desfăşoară pe parcursul a 19 nivele, în care veţi întâlni cele mai haotice şi imposibile idei. Grafica este



asemănătoare cu cea a jocurilor Tomb Raider, diferenţa constând bineînţeles în calitatea net superioară a graficii şi a manevrabilităţii, precum şi a acţiunii.

Electronics Arts

Auto Destruct

Pentru Playstation, renumita firmă Electronics Arts va lansa în curând un joc în care distrugerea în masă este la ea acasă. În acest joc familia ta a fost ucisă de un cult. Dornic de răzbunare intri într-o organizaţie subterană care urmăreşte anihilarea acestui cult. Astfel, intrând în posesia unei maşini superdotată cu tot felul de arme, misiunea ta este de a distruge orice individ care face parte din această organzaţie ocultă. Pe parcursul a 25 de nivele trebuie să faci faţă celor mai dificile situaţii şi să ai o plăcere nebună de a transforma tot ce-i viu în hoit. Obiectivele misiunilor sunt însă destul de variate. Uneori trebuie să distrugi anumite clădiri, alteori să escortezi şi să aperi anumite obiective şi uneori să fugi pentru a supravieţui.



Electronics Arts

Triple Play 99

Gamerii „adevăraţi" cunosc desigur seria Triple Play realizată de Electronics Arts. Echipa de la EA Sports duce această lungă serie mai departe şi va lansa în curând Triple Play 99. Ca şi în versiunile anterioare, acesta va fi tot un joc de baseball, însă de data aceasta mult mai bine realizat. Producătorii promit



că Triple Play 99 va simula pe cât posibil de real baseball-ul american. Echipe, terenuri, statistici reale... aici veţi găsi tot ce aveţi nevoie pentru a vă delecta cu un joc rupt parcă din realitate. Triple Play 99 va exista în versiunea pentru Playstation şi PC. La sfârşitul lui martie vom cunoaşte munca de câţiva ani buni la acest joc!

EA Sports

NCAA Football 98

Fotbal american de la EA Sports! Până-n prezent nu au existat jocuri slabe de la EA. De aceea cred că nici acesta nu va face firma de râs. Noi avem însă o singură problemă: nu cunoaştem regulile sportului naţional al SUA. Poate că s-or fi gândit şi la acest aspect. Oricum, printre noutăţile enumerate în press-release, se numără şi o grafică



reuşită, sunete care imită zgomotele din realitate... Ce mai, jocul a fost dotat cu tot ceea ce este nevoie pentru a garanta succesul unui produs. Nu se precizează data de lansare. Se pare că anul acesta o să avem parte de fineţuri.

SSI

Steel Panthers III Campaign Disk

SSI continuă seria Steel Panthers, de data aceasta cu trei campanii noi, 35 de scenarii şi, în plus, a fost adăugată şi



opţiunea multiplayer, care permite conectarea a până la patru utilizatori prin reţea LAN sau Internet. Cele trei campanii se desfăşoară la Anvil, campania rivierei franceze (Statele Unite împotriva Germaniei, august 14-29, 1944); la Across Suez, campania din Sinai a războiului din octombrie (Israel împotriva Egiptului, 1973) şi mai există şi

o campanie ipotetică numită Dragon And The Bear (China împotriva Federației Ruse, 1999). Cam acestea ar fi noutățile aduse acestei noi versiuni. Nu au fost făcute nici un fel de modificări din punct de vedere grafic sau sonor. Data de lansare este pe la sfârșitul acestei veri.

SSI
SU - 27 Flanker 2.0

Tot la sfârșitul acestei veri, SSI va lansa a doua versiune a primului simulator SU-27 Flanker. Producătorii promit că jocul o să dispună de o grafică excelentă și de o manevrabilitate mai mare și s-au axat mai ales pe realizarea unor texturi cât mai apropiate de realitate, de data aceasta tot spațiul fiind reprezentat în 3D. Jocul a fost dotat cu un editor de campanii dinamic și ușor de utilizat. Pentru ca cei care fac pentru prima dată cunoștință cu acest simulator a fost conceput și un tutorial prin care se explică toate elementele jocului. Noul engine grafic permite rularea jocului la rezoluții foarte mari, 1024 x 768, oricum dacă te ține și hard-ul. Sunetul este de data aceasta 3D stereo, cu numeroase efecte deosebite. Acest lucru înseamnă că pentru fiecare unghi de vizualizare există un alt fel de sunet. Suportă din plin tehnica MMX și AGP de la Intel. Grafica are astfel șanse să fie foarte reușită. Vom vedea!



SSI
Soldiers At War

De la SSI va apărea în curând un nou joc strategic turn-based, care, așa cum ne-am obișnuit deja, promite să fie foarte bine realizat, atât din punct de vedere grafic și sonor, cât și din punct de vedere al acțiunii și deservirii. În plus, există un editor de misiuni și o campanie de 15 scenarii. Pentru a face lucrurile și mai interesante, cei de la SSI au inclus și 15 misiuni speciale. Bineînțeles că nu lipsește nici opțiunea multiplayer! SSI și-a propus probabil să realizeze de acum încolo numai produse foarte bune din punct de vedere al aspectului și deservirii. Oricum, acestea sunt practic elementele care garantează succesul unui produs.



Gremlin
N2O

În curând Gremlin va lansa un simulator de zbor al viitorului în care veți avea ocazia să conduceți aparate de zbor complexe. Din păcate, în primă fază nu va exista decât o versiune pentru Playstation. Să sperăm că va fi anunțată și o versiune pentru PC.
În întreaga galaxie a erupt un război de proporții. Serviciile secrete ale guvernului au descoperit o bază secretă a inamicilor pe Neptun. Aceștia pre-



gătesc de aici invadarea Pământului. Gamerul joacă rolul unui pilot care trebuie să călătorească printr-o serie de tuburi care leagă între ele diverse puncte ale sistemului solar și care trebuie să distrugă orice navă inamică ce apare la orizont. În total există 35 de tunele care sunt înțesate de alieni și nave. Așa că cei care sunt nervoși sau pur și simplu vor să se deconecteze vor găsi probabil în N2O un adevărat mod de a-și satisface dorințele criminale. Nu numai atât, dar folosind din plin facilitățile oferite de Playstation, jocul strălucește printr-o grafică bine definită și realizată (așa spun producătorii). Cei care dețin și console Playstation vor avea ceva de furcă în primăvara acestui an.

Bandai
Tamagotchi

Unul din cele mai haioase jocuri de abia așteaptă să-și facă loc pe harddisk-urile fiecărui gamer căruia îi plac glumele bune și jocurile simple. Că tot am ajuns aici trebuie să menționăm că produsul este distribuit în



Europa de Gremlin. Se zice că undeva-cândva niște alieni drăguți s-au gândit să facă o vizită planetei noastre scumpe și albastre. Bineînțeles că aceștia se apucă după aceea de tot felul de năzbâtii. Nu numai că fac pe nebunii, dar se pare că mai sunt și un pic reduși mintal. De ce? După ce că unul din alieni ne-a făcut planeta *„udă"* celălalt a răspuns: *„Poate că tocmai au spălat-o!"*. Acestea fiind zise, se pare că Bandai știe cum să impresioneze, de data aceasta realizând un joc care va fi atât pe placul tinerilor cât și al utilizatorilor mai în vârstă. La urma urmei cui nu-i place să mai tragă și o porție de râs.

Gremlin
Tribal Lore

Se pare că cei de la Gremlin s-au pus serios pe treabă! În curând va fi lansat pe piață un joc ceva mai neobișnuit, cu o grafică 3D superbă, care promite să fie numai bun de rulat pe calculatoarele noastre. Până în prezent mi-a fost un pic dificil să disting dacă jocul este un quest sau un adventure.



Oricum ar fi, jocul promite foarte mult în ceea ce privește grafica și sunetul. Nici cu deservirea nu stăm prea prost! În plus, există o libertate totală de mișcare. Așadar, iată că în curând vom avea de dezlegat misterele ce înconjoară cultura vechii lumi anglicane. În plus, tu deții dreptul de viață și de moarte asupra unor personaje care trebuie să îndeplinească diverse misiuni. Răspunzător de cât de bine se va desfășura întreaga poveste ești numai tu!

Battlecruiser 3000AD

Derek Smart a lansat în data de 13 februarie versiunea V1.01D7C a jocului Battlecruiser 3000 AD, acesta fiind inclus şi pe CD-ul nostru (aren't we lovely?). În premieră vă prezentăm unul din cele mai reuşite jocuri realizate de către un gamer ca voi şi ca mine.



Poftim? New York? Da' Statuia Libertăţii unde e? Cum? A rămas prea mică?

Autorul a lansat această versiune a jocului ce însumează realizările unei munci de aproape 8 ani. Şi acesta nu a ajuns încă la forma finală. De-a lungul lansărilor versiunilor anterioare, jocul a ajuns chiar pe primele locuri în topurile revistelor. Acest lucru nu se datorează nici jocului propriu-zis, nici vânzărilor imense pe care alte jocuri le-au înregistrat, de exemplu Command & Conquer, ci pur şi simplu curajului unui om care a hotărât să facă ceva măreţ pentru cei care iubesc jocurile. Consecvenţa cu care acesta şi-a urmărit ideea mă face să cred că până la urmă îşi va atinge scopul!

What is this all about?

Battlecruiser are o idee foarte îndrăzneaţă şi ţinteşte foarte sus. Toată acţiunea se desfăşoară în spaţiul cosmic, gamerii deţinând



Relieful planetelor este foarte variat. Veţi putea merge şi la munte şi la mare dacă vă ţine... bugetul.

controlul asupra unei nave imense dotate cu un personal numeros şi care printre altele cară şi alte nave mici (4 nave de intercepţie, 4 ATV-uri cu care se poate explora suprafaţa unei planete şi chiar mina pe suprafaţa acesteia). Battlecruiser aminteşte de jocul celor de la GameTek Frontier: First Encounter. În spaţiul imens pe care-l aveţi la dispoziţie veţi întâlni nu mai puţin de 12 rase de extratereştrii şi veţi putea explora 75 de planete, fiecare cu un număr impresionant de sateliţi pe orbită.

Un lucru de-a dreptul impresionant este faptul că acţiunea se poate petrece şi independent de voinţa voastră, astfel veţi putea ajunge lângă o planetă unde două rase sunt în mijlocul unui conflict în care vă puteţi implica sau sta deoparte privind ceea ce se petrece.

De-a lungul călătoriilor voastre sunteţi ajutaţi de câţiva ofiţeri care vă vor face viaţa mai uşoară. După

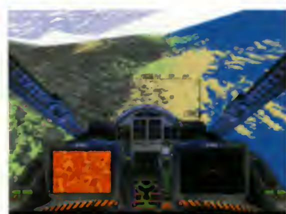


Nava asta spaţială arată de-a dreptul bine şi totul ar fi perfect dacă efectul de soare n-ar fi aşa de caraghios: o bulină galbenă.

plângerile pe care le-a avut cu versiunile precedente privind interfaţa şi shortcut-urile de pe tastatură precum şi unele strategii de luptă, Smart Derek a creat un întreg manual de 200 de pagini (!) în care sunt explicate cu lux de



Doar una din zecile de nave pe care la veţi întâlni în călătoriile voastre intergalactice.



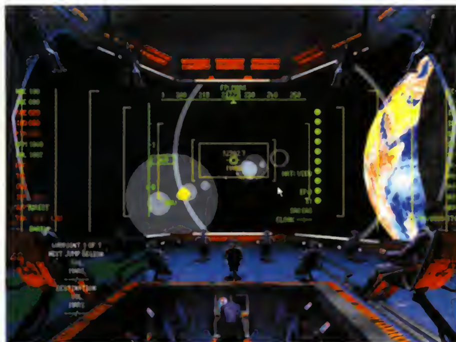
De-a lungul jocului veţi putea să zburaţi şi la suprafaţa planetelor (la care se mai putea lucra).

amănunte diferite strategii pe care jucătorii pot să le aplice în lupte, precum și toate tastele care vă pot fi de ajutor.

Vă stau la dispoziție două moduri de joc: ACM (advanced campaign mode) în care veți primi diferite misiuni și Free Flight în care puteți să vă plimbați prin întreaga galaxie pentru a vă obișnui cu interfața jocului. Comenzile se vor face de pe puntea navei, de unde puteți sări la alte meniuri care vă oferă controlul absolut asupra tacticilor de război, asupra navigației, personalului, distribuirea energiei, reparații și altele. Deplasarea prin spațiu se va face prin niște jump gates. Nava va alege singură direcția cea mai bună pentru a ajunge la destinație și dacă va fi nevoie va intra în hiper-spațiu.

Jucătorii au control absolut asupra fiecărei părți a navei și dacă vor dori, vor putea pilota manual fiecare navă mică pe care o au. Conducerea interceptorului amintește de Wing Commander 3 și veți putea conduce navele chiar din interiorul navei mamă, manevrarea acestora, din nefericire, fiind destul de dificilă; dacă vreți să manevrați o stație spațială va trebui să o faceți singuri cu mânuțele voastre, ceea ce este foarte greu. Fiecare parte a cosmosului este o oază de necunoscut pe care va trebui să o explorezi și niciodată nu vei ști ce te poate aștepta sau cine și unde. Pentru a vă ușura deservirea jocului am inclus pe CD-ul nostru (<CD-ROM>\docs..) mai multe fișiere care constituie în ansamblu un manual destul de bine pus la punct. Fișierele le puteți vedea cu Adobe Acrobat Reader care la rândul lui este inclus pe CD (<CD-ROM>\docs\acrobat..).

Pe lângă opțiunile de pilotaj ale navei principale, vă stau la dispoziție și navele mici, cu ajutorul cărora veți putea ateriza pe suprafața planetelor. Acest tot unitar poate fi foarte bine comparat cu filmul Star Trek.



Centrul de comandă de unde veți controla toate acțiunile navei. A se remarca încă odată efectul de soare.

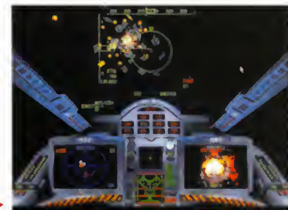
În cele din urmă...

Detaliile, deși au o contribuție foarte mare la atmosfera jocului, pot fi enervante, atrăgându-vă atenția asupra lor, neglijând astfel acțiunea în care v-ați angajat.

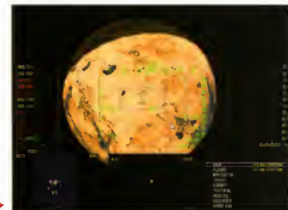
Pentru următoarea versiune Derek a promis să îmbunătățească jocul mai din toate punctele de vedere. Versiunea care va apărea în apropierea Crăciunului acestui an se va numi probabil Battlecruiser 3030AD, aceasta constituind o urmare a versiunii actuale.

Rămâne de văzut dacă Smart Derek va reuși să-și îndeplinească visul în care a crezut atâta timp și la care nu a renunțat peste ani. Va reuși el să vină cu o versiune perfectă a ceea ce se vrea a fi *„the ultimate game"*? Va reuși el să atingă în cele din urmă Sfântul Graal atât de râvnit?

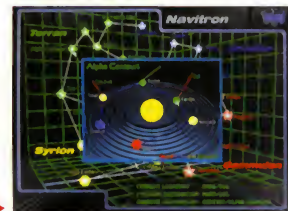
Sergio



Un adevărat masacru spațial. Adversarii se vor împrăștia într-o materie nedefinită. Săracii...



Deși planetele sunt puțin cam hexagonale ele au fost făcute după fotografii reale.



Câteva dintre cele 75 de planete pe care va trebui să le explorați. Harta vă va fi de un real ajutor.



Nava din față arată bine, planeta la fel, dar efectul acela de soare este făcut de-a dreptul...slab și din nefericire va apărea destul de des.

Nota LEVEL

Producător: Smart Derek
Distribuitor: Smart Derek
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS

90/100

FIFA 98 - Road To World Cup

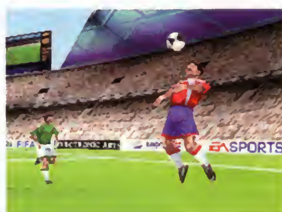


FIFA RTWC 98 este unul din cele mai reuşite simulatoare sport. Microbiştii au ocazia de a juca atât practic cât şi teoretic. Aici aveţi ocazia să faceţi cunoştinţă cu un alt fel de fotbal.

Acum, renumita echipă de la EA Sports s-a gândit să realizeze un simulator sport mai puţin obişnuit. Spre deosebire de ceea ce ştiam noi până acum, FIFA 98 are o mulţime de idei noi. Astfel, de remarcat ar fi în primul rând filmele introductive care pur şi simplu te ţin cu sufletul la gură, totul derulându-se pe muzica dinamică a celor de la Blur şi The Crystal Method. Dar nu numai despre muzică pot spune că „face" tot jocul, ci şi despre grafică. Utilizând din plin grafica 3D producătorii au reprodus o serie de terenuri de fotbal şi personaje cunoscute din lumea celui mai popular joc din lume.



▲ Băieţii sunt pregătiţi pentru a intra pe teren. Succes!



◀ Situaţie periculoasă la poarta adversă. FIFA RTWC 98 este cât se poate de serios.

De toate pentru toţi

Este absolut impresionant cum au reuşit producătorii să realizeze un astfel de simulator. Fiecare element grafic şi sonor a necesitat ceva ore de muncă! Rezultatul este o grafică ieşită din comun şi un sunet cel puţin la fel de bine realizat. Terenurile de fotbal păstrează caracteristicile reale. În plus, jocurile sunt comentate „live" de crainici de televiziune consacraţi: John Motson, Andy Gray şi Desmond Lynam. Ai putea spune că poţi mirosi ceea ce se întâmplă dincolo de ecran... Pe lângă opţiunile de a juca doar un meci amical sau pentru cupa mondială, există şi binevenita opţiune multiplayer. Astfel, cei cărora nivelul de inteligenţă al calculatorului li se pare insuficient se pot întrece cu până la opt adversari pe o reţea locală sau pe Internet.

Pentru a descoperi cum poţi manevra jucătorii şi acţiunile acestora ai nevoie de ceva timp. Noroc cu manualul de utilizare care te mai scoate cât de cât din bezna ce te-nconjoară. O idee interesantă a celor de la EA Sports a fost de a juca folosind un controller de tip Grip. Astfel, controlul mişcărilor este mult mai facil. Nici pe taste nu este aşa de rău odată ce te obişnuieşti...

◀ Îmi place că amândoi au mustaţă.



Portarul plonjează şi... salvează mingea în ultima clipă! ▼





Am intrat în offside. Nu-i nimic, data viitoare n-o să se mai întâmple, o să-i dau gol din prima.

Ca şi în realitate fotbaliştii se pot fauita între ei.





Fantastic! M-am înălţat şi am lovit mingea cu capul! Uneori atmosfera te face să intri chiar în mijlocul evenimentelor.

Let the Show Begin...

Meciurile se pot desfăşura pe diferite condiţii meteorologice. Fiecare poate juca după bunul său plac: pe ploaie, ceaţă, ninsoare sau toate odată. Nu lipseşte nici opţiunea de joc pe timp de noapte. De remarcat este realizarea umbrelor real-time. Jucătorii sunt permanent însoţiţi de umbră (that was difficult...). Să nu vă închipuiţi că aceasta are o formă statică! Nu, dimpotrivă, este chiar mai dinamică decât vă aşteptaţi. La fel şi mingea. Tribunele sunt realizate din poligoane texturate, o parte din acestea fiind animate, amplificând astfel senzaţia de realitate. Uneori freamătul mulţimii de suporteri crează o atmosferă demnă de „regele sporturilor".

Foarte bine realizată a fost şi opţiunea de a vedea reluările. Este absolut superb. Uneori jucătorii şi arbitrii sunt reprezentaţi un pic cam colţuros, dar acesta este un aspect care poate fi trecut uşor cu vederea.

Bineînţeles că fiecare echipă are caracteristicile ei în ceea ce priveşte viteza, agilitatea şi strategia. Sigur că există şi posibilitatea de a poziţiona jucătorii pe teren şi de a alege modul de joc: mai agresiv sau mai conservator. Aceste opţiuni pot fi modificate chiar şi în timpul desfăşurării unui meci. Interesantă mi s-a părut şi ideea de a putea realiza transfere de jucători între diferite echipe. Poţi chiar să-ţi editezi propria echipă. Astfel, ai ocazia să-i strângi laolaltă pe cei mai tari fotbalişti. Vă daţi seama ce echipă îţi poţi face! Jocul este deci o fericită îmbinare a teoriei cu practica.



Priviţi cât de bine sunt realizaţi jucătorii. Fascinant, nu-i aşa!



12-le meu execută o lovitură din corner! Traiectoria mingii trebuie să fie cât mai precisă. Nu-i ca Hagi să dea gol din corner, da' se apropie!

Concluzia este simplă: FIFA 98 se adresează atât celor care vor să joace efectiv cât şi celor cărora le place să facă uneori un pic de teorie a fotbalului.

Mr. President



Nota LEVEL

Producător: EA Sports
Distribuitor: EA
Ofertant: Blue Ridge International
Tel./Fax: 2106828; 2106829; 2116968
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

90 /100

NBA Live 98

LEVEL CD 2/98

Nu de mult timp am putut admira jocul NBA 97. Acum am trecut în 1998 şi EA a lansat pe piaţă NBA 98. Destul de promiţător! Să vedem care sunt îmbunătăţirile aduse de echipa de la EA Sports.



Baschetul a devenit între timp unul din cel mai iubit sport.



Am reuşit în ultimul moment să plachez. E momentul să încercăm noi acum să dăm coş.

Baschetul a luat o amploare deosebită la noi în ţară. Tot mai mulţi tineri preferă baschetul datorită faptului că este dinamic şi spectaculos. Acum, chiar şi cei care fac mai puţin efort fizic şi care preferă să „butoneze" un joc, au ocazia de a se relaxa jucând cu Lakers, Chicago Bulls sau oricare altă echipă din NBA. Numai gândul că o să joci cu cei mai mari baschetbalişti din lume te-ndeamnă să pui mâna pe taste şi să le faci praf. Spre deosebire de NBA 95, NBA 96 şi NBA 97, această nouă versiune se prezintă mai bine din punct de vedere grafic şi sonor. Oricum, pentru ca jocul să ruleze bine este nevoie de un sistem destul de performant. Cine are 3Dfx va fi absolut fascinat de ceea ce au putut realiza cei de la EA.



La reluare se poate vedea cât de frumos a sărit acest jucător şi a marcat! Se apropie foarte mult de realitate.



El, de data asta a reuşit să înscrie, e drept, din greşeala mea.



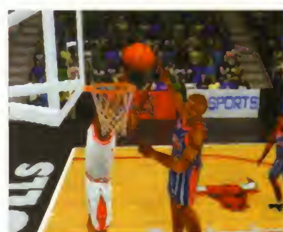
Pipen face un ultim efort de a salva mingea! Din păcate nu a reuşit. Jucătorii sunt uşor de recunoscut după figura pe care o au. În cazul acesta se vede clar nasul imens al lui Pipen. Cine altcineva are o astfel de podoabă în NBA.

It's in the game!

În general s-au păstrat elementele care privesc deservirea. Aşa cum ştiţi, au fost reproduse personajele cele mai cunoscute din lumea baschetului. Realizarea acestora este destul de reuşită. Uneori jucătorii sunt reprezentaţi un pic cam colţuros, însă nici despre Lara Croft, personajul principal din Tomb Raider, nu pot spune că este mai reuşit. Bineînţeles că meciurile sunt însoţite de comentarii aprinse şi de zgomotul suporterilor. Interesant mi s-a părut cum în timpul jocului o voce din sală răzbate prin tot vacarmul acela şi anunţă câte minute sau secunde au mai rămas din meci, precum şi sfârşitul reprizei. Partea mai puţin plăcută este că jucătorii nu dispun de umbre real-time, singura umbră care se poate vedea fiind un cerc. Nu este un aspect deosebit de important, dar ar fi dat un pic mai mult farmec atmosferei din NBA.

Nu s-ar fi numit NBA Live dacă jucătorii n-ar fi fost reproduşi după cum arată ei în realitate. Producătorii s-au străduit să reproducă pe cât posibil înălţimea, silueta şi faţa acestora. Spre deosebire de NBA 97 jocurile sunt mai puţin spectaculoase. În versiunea anterioară baschetbaliştii făceau salturi şi figuri mult mai interesante. În NBA 98 aceste lucruri sunt mai rare. Oricum, a crescut calitatea AI-ului. Oponenţii sunt mult mai dinamici şi mai agresivi. Nu întotdeauna





Uneori poţi marca extrem de uşor.



În ciuda celor doi am reuşit să sar şi să arunc mingea spectaculos.



Se înalță și marchează! Secvențele acestea sunt însă destul de rare în NBA 98.





Priviți cât de bine sunt realizate tribunele, terenul și suporterii.

reușești să-i păcălești. Aruncările de trei puncte sunt aproape imposibil de dat. Oricum, în final totul depinde și de echipa cu care joci.

Supriza a venit în momentul în care nu reușeam să înscriu sub nici o formă cu Shaquille O'Neal. Probabil că era cam obosit, săracu'. Astfel, am realizat că în timpul jocului se pot cere diferite informații asupra gradului de oboseală al jucătorilor și statistici despre joc și baschetbaliști. Nu numai că se pot cere informații, dar se pot schimba jucătorii și poziția acestora pe teren, lucru pe care nu mă pot abține să nu îl laud.

New & Cool

În plus, a apărut și opțiunea prin care se poate intra într-o competiție de aruncări de trei puncte. După ce îți alegi jucătorul (aproape fiecare dintre aceștia are o poză), intri pe teren și începi să arunci. Ideea este de a marca un număr cât mai mare de coșuri din prima încercare.

Nu lipsește nici opțiunea multiplayer. Gamerii au astfel posibilitatea de a se întrece între ei fie în cadrul competiției de aruncări de la trei puncte, fie într-un meci. În plus, există și opțiunea de selectare a gradului de dificultate. Pe nivelul cel mai avansat, superstar, utilizatorul poate întâmpina pe teren un adversar care cu siguranță că nu te va lăsa nici măcar o clipă să-ți tragi sufletul.

Concursul de aruncări de trei puncte.



Bachetbaliștii sunt reprezentați un pic colțuros. Dar nimic nu este perfect!

Din păcate, în acest joc un alt aspect care sare în ochi este lipsa animatoarelor. Decât să stai să privești în gol între pauze, mai bine îți clăteai ochii cu fetițele echipelor care de obicei sar, strigă și îți dau în plus un motiv să câștigi. În schimb, fiecare fază spectaculoasă este reluată cu încetinitorul. Uneori arată chiar bine de tot.

Pe lângă NBA Live 98, din pachet mai face parte și PGA Tour. Acesta din urmă este un simulare golf cândva celebră. Manualul de utilizare te poate lămuri asupra diferitelor aspecte ale jocului și, bineînțeles, asupra noilor facilități implementate. Fanii jocurilor sport vor găsi în NBA Live 98 cam tot ceea ce își doresc de la un simulator. În general, acest tip de game se bucură de o jucabilitate mare; se pot aduna cu ușurință luni și chiar ani de zile fără să te plictisești.

Mr. President

Adversarii și-au pus în gând să mă împiedice cu orice preț să o iau din loc. Nu-i nimic, o fentă, o pasă și totul s-a rezolvat!



Nota LEVEL

Producător: EA Sports
Distribuitor: EA
Ofertant: Blue Ridge International
Tel./Fax: 01/2106828; 2106829; 2116968
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95, Playstation

93/100

Ubik

LEVEL CD 2/98

O lume nebună, nebună, nebună... sau mai bine zis dominată de megacorporații, în lupta lor acerbă pentru putere, bani, informație. Problema no.1: supraviețuirea. O veți putea oare rezolva?



Nu cred că sunt mulți aceia care nu au văzut sau cel puțin auzit de „*Total Recall*" sau „*Blade Runner*", capodopere cinematografice care au la bază romanele lui Philip K. Dick, unul dintre promotorii SF-ului de calitate. Ubik este de asemenea un roman al autorului menționat. Cei de la Cryo au planificat transferul acestei lumi imaginare în lumea virtuală. Rezultatul: un joc caracterizat de unii ca „*bun*", de alții ca „*foarte bun*".



În imagine: squad gata de luptă, având ca fundal trupul semi-neînsuflețit al Eliei Runciter. Cu adevărat mișcător...

Vedere panoramică asupra birourilor companiei Runciter Associates. Cam puține...

Dorința de adevăr

În anul 2019, structura economică a lumii este serios periclitată de spionajul industrial. Marile companii sunt disperate, recurgând la metode mai mult sau mai puțin legale. Astfel au luat naștere corporații precum Runciter Associates. Rolul lor este acela de a lupta împotriva spionilor. Pentru aceasta, Runciter Associates selectează persoane cu abilități psihice speciale care, după o perioadă de antrenament, devin *psi agents*. Dar, înainte de a intra în detalii, ar fi timpul pentru o scurtă istorie a viitorului. Astfel, Runciter Associates a fost fondată de Ella și Glen Runciter, care s-au lansat în lupta împotriva crimei organizate. Agenții lor se ocupă cu misiuni de contraspionaj și de menținere a păcii. Inamicul lor principal este compania Hollis Corp, ai cărei agenți sunt dotați cu implanturi cibernetice, fapt care îi dezumanizează și îi face mult mai periculoși. Această din urmă megacorporație a fost fondată de Ray Hollis care, după ce a realizat posibilitățile apărute odată cu descoperirea puterilor psihice (psi powers), a inițiat o serie de teste pe oameni. Unul dintre acești cobai - S. Dole Melipone - a căpătat abilități extraordinare. Ray Hollis a profitat imediat și astfel a apărut o aplicație „*suculentă*": spionajul industrial.

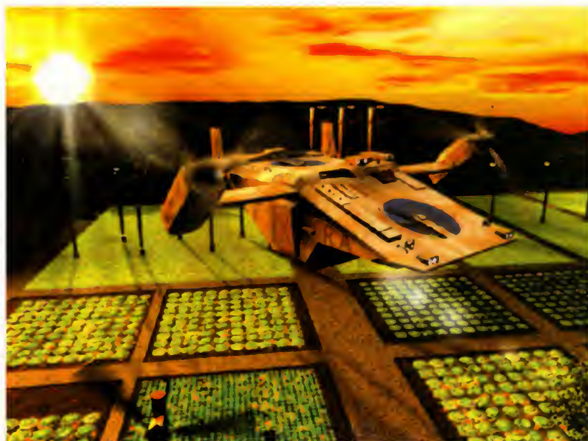
Conflictul dintre Runciter Associates și Hollis Corp s-a soldat cu un tragic accident, în care Ella Runciter și-a pierdut viața. În momentul desfășurării jocului, ea se află la Zürich Moratorium, într-o stare de „*half-life*", ceea ce înseamnă că iubitul ei soț poate intra în legătură cu fantoma ei din când în când, în funcție de problemele de serviciu... Vinovăția companiei Hollis Corp nu a putut fi dovedită, dar o bătălie câștigată nu asigură victoria în întreg războiul...

Personaje, conflicte, departajări

Totul amintește de un alt megahit în domeniul jocurilor: Syndicate. Acum câțiva ani, jocul celor de la Bullfrog făcea valuri de tip tsunami în lumea gamerilor. A reușit însă Cryo să detroneze liderul?

Întotdeauna se pune problema perspectivei asupra acțiunii. În Ubik aveți rolul lui Joe Chip, unul dintre cei mai vechi angajați ai firmei Runciter Associates, acum managerul departamentului de operațiuni. Tipul are o rezistență mentală impresionantă care de multe ori i-a salvat viața. În funcția sa de Squad Lider, el își alege oamenii pe care îi va lua în misiune. Momentan locuiește într-unul dintre apartamentele din sediul firmei, din motive obiective, cum ar fi faptul că locuința i-a fost distrusă într-un atentat la prețioasa lui viață. Este un tip puțin dur și puțin paranoic. Dar, indiferent de poziția voastră față de asemenea oameni, va trebui să-l suportați de-a lungul întregului joc.

Odată trecuți de descrierea lui „*good guy*", să acordăm puțină atenție părții opuse: inumanul, violentul, puternicul S. Melapone, cobaiul care a devenit cel mai bun



Un apus de soare care face cu adevărat impresie. De remarcat și reținut design-ul vehicolului... Cu ei încep misiunile.

agent al corporației Hollis. Ca și Joe Chip, Melapone este Squad Lider, el fiind cel care conduce misiunile îndreptate împotriva corporației adverse, adică Runciter (sincer, devine agasant...). Hobby-ul lui preferat este să-l amenințe pe Joe Chip prin videophone și, mai nou, să-i arunce în aer locuința.

Iată personajele principale. Lista celor secundare cuprinde agenți psi și phi, informatori, secretare (?), muncitori, roboți ș.a. Toți au rolul lor bine stabilit și când vine momentul vă veți confrunta cu toții în încercarea de a crea o lume mai bună, pentru noi toți... Dar să evităm utopiile.

Printre altele, detalii tehnice

Ați jucat vreodată Alone in the Dark? Aici jucătorul „*privea*" în universul virtual dintr-un punct fix, care se schimba în funcție de poziția personajului. Acesta este modul în care este privită acțiunea în Ubik. Este adevărat că poate deveni extrem de neplăcut, dar cei de la Cryo au introdus opțiunea de alegere a unghiului de vedere preferat. Astfel, imersiunea are loc mult mai ușor.

Decorul este extrem de bine realizat, nefiind omise nici cele mai mici detalii. Astfel, în birourile din sediul companiei Runciter Associates veți descoperi o mulțime de articole de birotică. În schimb, cei de la Cryo au cam neglijat elementele active (personaje, obiecte), care sunt deplorabile în comparație cu mediul.

Pentru cei care s-au delectat cu jocurile din seria X-COM sau cu ceva asemănător nu vor fi probleme cu interfața, care este mult simplificată față de „*Terror from the Deep*" sau „*X-COM3 Apocalypse*". Armele, într-o gamă foarte variată (blastere, grenade și tot restul), pot fi poziționate atât într-una din mâinile luptătorului cât și în inventory. Astfel, pot fi schimbate cu ușurință în timpul luptei. De data aceasta însă nu se mai pune problema action point-urilor, Ubik fiind un joc de acțiune-strategie real-time.

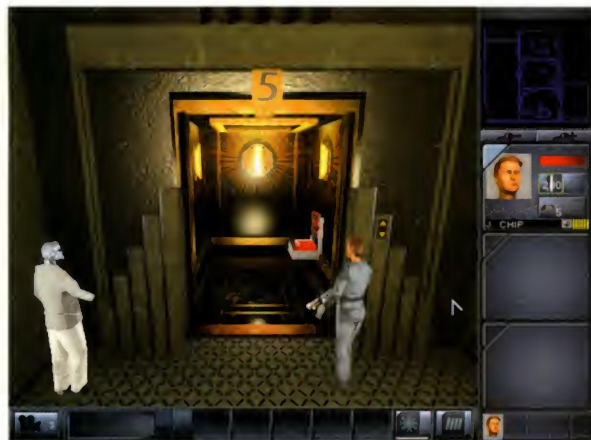
Pentru fiecare misiune veți putea selecta patru sau cinci soldați, pe care îi veți alege (contra cost) cu ajutorul unui Squad selector (o interfață care vă va oferi informații extrem de amănunțite despre tot ceea ce v-ar putea interesa: istoricul companiilor, personaje, arme, puteri psihice etc). Energia personajelor este afișată sub forma unor bare. În cazul în care aceasta ajunge în stare critică, veți fi nevoiți să folosiți medikit-urile, livrate în toate formele și mărimile posibile. Totodată, veți putea proteja luptătorii folosind diferite shield-uri.



▲ Joe Chip derutat de multitudinea obiectelor din jurul lui.



▲ Vehiculul menționat mai devreme, dar în varianta activă. Lângă el au fost presărați soldați excelenți pentru prima misiune.



◀ Așteptându-l pe Godo... sau poate doar liftul.

Interfața este relativ prietenoasă. Printr-un simplu clic cu butonul drept al mouse-ului se poate apela un meniu, care cuprinde opțiunile Look, Take, Crouch, Heal și altele, reprezentate prin simboluri.

Cei de la Cryo au declarat că au folosit mișcările unor soldați, pe care i-au acoperit cu senzori, pentru a da credibilitate și naturalețe caracterelor din joc. Astfel, comportamentul personajelor este cât se poate de apropiat de realitate.

Sunetul este destul de bine realizat, cuprinzând explozii, oftatul celor care își dau obștescul sfârșit, pașii lui Joe pe parchet, vocea prietenoasă a computerului ș.a.

Orice început are un sfârșit

A încheia un articol înseamnă de obicei a trage concluzia, linia, a pune punct. Totuși, Ubik este un caz special, care nu permite aplicarea nici uneia dintre variantele menționate mai sus, poate doar puncte de suspensie. Impactul asupra publicului va fi în curând calculat, dar locul acestui joc în istoria entertainment software-ului nu va fi stabilit cu ușurință: va supraviețui sau va deveni o fadă clonă „*X-Com*"?...

Mike

Nota LEVEL

Producător: Cryo
Distribuitor: Interplay
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95,

60 /100

Frogger

LEVEL CD 2/98

Un joc de „oooac" şi „ţup". Ce fiinţe sunt mici, verzi, şi au ochi lucioşi? Extratereştrii? Dar la broscoi v-aţi gândit?

Poate te-ai plictisit de împuşcat în Quake. Ori de căutat obiecte în Shivers. Sau ai terminat toate jocurile de strategie şi cauţi altceva. Altceva care să nu fie complicat şi să te amuze. Pentru a nu căuta prea mult, cei de la Hasbro îţi oferă un joc foarte simplu: Frogger.



Te afli în pielea unui personaj foarte rar întâlnit în lumea jocurilor pe calculator: un broscoi foarte zgomotos. Acesta trebuie să-şi caute fraţii mai mici care s-au rătăcit. Pe baltă? Nuuu, mulţi chiar au traversat şoseaua şi acum orăcăie după ajutor. Aşadar vei avea mult de ţopăit, una din griji fiind aceea de a nu ajunge în apă. De ce? Pentru că broscoiului tău îi place la nebunie să lenevească



acolo, uitând de toate îndatoririle pe care le are. Nu-ţi rămâne decât să sari din buştean în buştean sau pe broaşte ţestoase, dar trebuie să fi iute de picior pentru a le prinde. Atunci când ajungi pe şosea trebuie s-o traversezi cu atenţie, pentru că nu există trecere de pietoni, iar maşinile apar imediat în apropierea ta, ceea ce-l face pe broscoi să se uite deznădăjduit în dreapta şi-n stânga. Important este să ştii pe ce bandă te afli şi să le urmăreşti pe cele apropiate. Dar nu numai bicicletele, autoturismele sau camioanele îţi pun viaţa în pericol. Păsări, câini şi chiar aligatori te urmăresc pentru a te servi drept desert (ciudate gusturi). Iar dacă aştepţi prea mult pentru a-i lăsa să treacă, personajul tău se deshidratează, având o limită de timp pentru a găsi un frăţior.

Ca orice amfibian care se respectă, personajul tău are o limbă de patru ori mai lungă decât el. Interesant este modul în care acesta se întoarce după insecte, nimerindu-le chiar dacă acestea sunt în spate şi tocmai execută un salt. Bineînţeles că primeşti puncte, dar e mult mai plăcut fără bâzâitul acela enervant.

Nivelele cresc uşor ca dificultate, ele fiind „*Retro Level*" (nu e un număr de-al nostru mai vechi), „*Lily Istlands*", o zonă împădurită şi una industrializată. Creatorii jocului spun că dacă termini zona „*cave*" (peşteră) vei avea „*skiing mode*", dar eu unul nu am găsit-o.

Pentru cei care adoră competiţia, opţiunea multiplayer oferă un concurs pentru maxim patru jucători, unde aceştia vor trebui să culeagă cât mai multe din cele cinci steguleţe. Alegeţi orice nivel doriţi, apoi umblaţi de colo-colo cu broscuţe mai mici. Este distractiv să vezi că după ce te-ai chinuit să ţopăi până la unul, îl sufli altui concurent din faţa nasului, acesta fiind cu un salt în urmă.



Pe aici nu e limită de viteză?



Un mijloc de transport aerian, mult mai sigur decât un avion.

Uneori ai de sărit pe mulţi buşteni.



Nu-mi place să ajung jos.



Deşi poate funcţiona pe orice Pentium cu cel puţin 16 MB RAM, pentru te bucura complet de frumuseţea jocului sunt necesare resurse mult mai mari. Astfel plăcile 3Dfx şi procesoarele rapide sunt binevenite. Altfel, viteza va fi foarte mică pentru setări pretenţioase. Aceste necesităţi hardware sunt necesare pentru grafica 3D, care deşi redă bine obiectele înconjurătoare, are prea puţine texturi.



Alergatul prin grădini nu e lipsit de pericole.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: Hasbro
Distribuitor: Hasbro
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95,

80/100

Robo Rumble

Cum vor fi câmpurile de luptă în viitor? Cei de la Metropolis spun că vor fi pline de roboţi bătăuşi.

LEVEL CD 2/98



În 2089, o sondă paşnică trimisă pe Marte descoperă un tun gigantic armat spre Terra. Cercetând-o, aceasta observă că va lovi peste un an, atunci când extratereştrii vor pune iarăşi piciorul pe această planetă. Preşedintele Naţiunilor Unite se gândeşte să le-o ia înainte şi să-i aştepte acolo pe alieni nu cu pâine şi sare, ci cu armament clasa întâi. Dar are o problemă: din cele două firme dispuse să-l ajute în domeniu nu ştie pe care să o aleagă. Pentru că principiul concurenţei în economia de piaţă este cel mai bun criteriu, el propune întâlniri de gradul trei ale tuturor produselor oferite. Tu reprezinţi interesele unei astfel de firme aflată în mijlocul capitalismului sălbatic. Bineînţeles, sarcina ta este de a dovedi că deţii cel mai bun armament, chiar dacă de fapt câştigi datorită strategiei şi nu tehnicii. Aşadar, pregăteşte-te pentru...

Confruntări în 2089

Pentru început ai de ales ce fel de strateg vei fi. Dacă te bazezi pe cunoaşterea adversarului şi pe metode şmechere de luptă, atunci vei fi fi reprezentat de un spion.

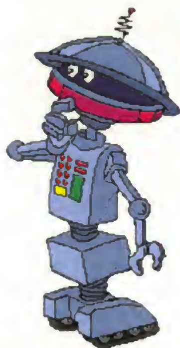
Mastodonţi ciudaţi îmi apără o bază şi mai ciudată. Dar pentru reprezentanta preşedintelui acestea sunt forme absolut normale.

Celălalt caracter, un general (fratele meu mai mic) face observaţii interesante: or fi ei extratereştrii deştepţi, dar bombele nucleare tot îi curăţă. Sau că le-ar prinde bine ceva băi cu napalm.

Odată numit director la o firmă producătoare de echipament nimicitor, vei avea la dispoziţie o echipă profesionistă care te va ajuta să ajungi cel mai bun.

Dar mai termin-o odată, hardughie nesuferită! Îmi distrugi roboţii mai mici fără ca aceştia să te poată atinge!





Reprezentanta preşedintelui, o frumoasă domnişoară, îţi va explica la începutul fiecărei misiuni ceea ce ai de făcut. Deşi zâmbeşte, ea este rece, nefiind impresionată de succesul strategiilor tale.

Sfetnicul apropiat îţi va sugera întodeauna cele mai bune stategii ale misiunii respective, dar aplică proverbul *„frate, frate, dar brânza-i pe bani"*.

Spionul este cel mai încrezut şi dispreţuitor, spunându-ţi de multe ori că dacă i-ai dat bani nu înseamnă că e proprietatea ta. La sumele pe care le cere poate să-şi facă operaţii estetice, dar lui îi place să aibă acele cicatrici oribile.

Profesorul, care seamănă uimitor de bine cu Einstein, cercetează noi tipuri de arme. Interesant este faptul că atunci când îl refuzi, acest creator de dispozitive distructive constată că lumea ar fi mult mai bună dacă el ar avea de lucru.

Pentru deservirea meniului cu opţiunile jocului te ajută un roboţel nichelat. Problema lui este că se consideră frumuseţea întruchipată, şi de multe ori îţi cere să îl admiri! Curios cum roboţii de la sfârşitul secolului viitor au sentimente narcisiste care le tulbură raţionamentul rece al cipurilor din dotare.

Protagoniştii luptelor pot fi construiţi cu diferite tipuri de picioare, având în dotare mai multe arme şi dispozitive. Cum fiecare sunt în număr de opt, rezultă 512 de tipuri de roboţi. Aici poţi să-i faci după propiile gusturi: mai blindaţi sau mai rapizi, să tragă slab de la distanţe mari sau puternic, dar din apropiere. Pe câmpul de luptă se mai găsesc diverse dispozitive extraterestre. Cele galbene oferă blindaj sporit. Altele roşii măresc substanţial puterea armelor.

De remarcat la acest joc este grafica superbă, cu un engine 3D foarte performant: lumini colorate, umbriri uşoare şi multe, multe texturi. În plus, unghiul din care e privită lupta poate fi schimbat lejer. Sunetul nu este nici el lăsat deoparte, învăluindu-te 3D cu o dinamică muzică de pe CD-ROM.

Imediat după ce-ţi distrugi adversarul, apar şi extratereştrii care vor să-şi utilizeze vechea creaţie. Vor avea surpriza să o găsească mult mai slabă decât armele tale.

Generalu'

Două porţii pentru doi roboţi.



Nota LEVEL

Producător: Metropolis
Distribuitor: Topware
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

85 /100

Powerboat Racing

Un simulator atât de real încât uneori ai impresia că te afli chiar în carena bărcii superputernice.

LEVEL CD 2/98

Echipa de la VR Sports a realizat nu de mult timp unul din cele mai spectaculoase simulatoare de curse de bărci. Simulatoarele de curse au început în ultimul timp să fie din ce în ce mai numeroase. Care mai de care mai interesante, cu tot felul de îmbunătățiri aduse graficii și sunetului. Powerboat Racing a fost conceput de renumita echipă de programatori de la East Point Software. În istoria jocurilor s-au mai perindat jocuri care simulau cursele de bărci. Un exemplu în acest sens este Speedboat Attack, realizat de Criterion Studio's, care a avut un succes destul de însemnat.

Începând de la bărci până la acțiune

Rezultatul muncii depuse de East Point este o realizare fantastică din punct de vedere grafic și sonor. Oricum, pentru ca jocul să ruleze corespunzător sunt necesare sisteme puternice. În plus, Powerboat Racing folosește din plin facilitățile plăcilor 3D și 3Dfx. Se pare că toate jocurile noi încearcă să fie la nivelul unui anumit standard. Și anume: umbre real-time, reflexia obiectelor în apă, obiecte reprezentate realist, razele soarelui care bate din anumite unghiuri etc. Nici PR nu duce lipsă de aceste elemente, care au devenit între timp deosebit de importante. Se observă uneori bug-uri de renderizare sau o reprezentare eronată a obiectelor. Dar aceste aspecte fac parte din ceea ce eu personal numesc *„eroare de mistake"*. Nici sunetul nu a fost dat uitării! Din biblioteca de sunete face parte absolut orice vă poate trece prin cap. Foarte bine realizate au fost sunetele care reprezintă vuietul motoarelor turate și al apei pe care o spinteci cu viteze de peste 300 de km la oră.



▲ Priviți ce bine realizate sunt reflexiile obiectelor în apă. Podul este oglindit perfect!



Un iepuraș îngrozit mă privește cum mă „desfășor" la o viteză de peste 300 de km/h. ▶

◀ Luptă strânsă între mine și calculator. Uneori momentele sunt atât de spectaculoase încât uiți cu totul de cursă.

N-au fost uitați nici măcar stropii de apă. Realizarea unui simulator apropiat realității a jucat un rol important. ▼

When you drive, you feel wild!

Pentru a crește realul din joc, bărcile au fost reconstruite după modelele existente în realitate. Gamerul poate alege înaintea curselor între trei tipuri de bărci. Fiecare dintre acestea dispune de caracteristici proprii. Unele sunt mai lente însă mult mai manevrabile, iar altele dimpotrivă. Pentru a putea conduce asemenea unui profesionist trebuie ca mai întâi să cunoașteți foarte bine elementele



care țin de partea tehnică a bărcilor. Adesea, pentru a putea conduce așa cum se cuvine un astfel de bolid îți trebuie ceva mai multă experiență. Nu poți spune că pornești jocul și după aceea, gata, te și descurci. Îți trebuie un simț aparte!

Nu numai bărcile au fost realizate aidoma celor din realitate, ci și circuitele și acțiunile care pot interveni în timpul unei curse. Astfel, pentru ca totul să fie mai interesant, producătorii au avut inspirația de a permite și o serie de acțiuni spectaculoase! De exemplu, după ce sari de pe o trambulină, barca s-ar putea să se rostogolească spectaculos prin aer sau să se scufunde pentru scurt timp. Aici, un rol foarte important îl joacă și cunoștințele de manevrare a bărcii. Dacă barca o ia razna în timp ce te afli la câțiva metri buni deasupra apei, trebuie să apeși niște taste astfel încât să redresezi barca și să pici așa cum trebuie. Uneori pierzi cursele tocmai din cauza faptului că te lași furat de aceste faze spectaculoase.

Pe lângă cele opt track-uri care stau și te-așteaptă să-ți folosești îndemânarea, în joc mai există și o serie de opțiuni precum championship, slalom, arcade și time trial. Nu lipsește binevenita opțiune multiplayer. Producătorii au promis de asemenea că acest joc va suporta și joystick-urile Force Feedback.

Mr. President

Nota LEVEL

Producător: East Point
Distribuitor: Interplay
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95, Playstation

92 /100

Shivers 2
Harvest Of Souls

Groaza... teroarea... durerea... răceala morții pătrunde prin fiecare por, cu fiecare clipă sfârşitul este mai aproape. Haos şi echilibru, Rău şi Bine, o continuă luptă pe un teren al neființei. Speranța unui nou răsărit dispare, încet...





Locația: Cyclone. Statul: Arizona. Anul: 1997. Situația: indefinibilă... Te afli în mijlocul pustiului. Îți este sete, dar te consolezi cu gândul că destinația este aproape. Motocicleta este plină de praf, iar şaua din piele neagră pare că fierbe. O ciudată senzație de oboseală te cuprinde, combinată cu gustul neplăcut al nisipului pe care îl mesteci de vreo patru ore. În fața ta se profilează pe cerul lichid zidurile de fortăreață ale unui canion, de un roşu prevestitor. Încă un efort... Stupoare: intrarea în canion este blocată. Soluție: viteză şi încredere în durabilitatea motorului. De partea cealaltă, totul dă impresia că, înainte de a trece baricada de bolovani, ai uitat să iei timpul cu tine. Un veritabil oraş fantomă ți se deschide, aşteptând parcă o nouă victimă. Încet, te apropii de motelul cu un aer primitor de tip Gherla, Jilava sau Doftana (după preferință). Uşa se deschide cu ostilitate şi iată-te în fața unui... om, cu o față tipică de proprietar şi cu mâna situată pe o amenințătoare bâtă de baseball. Discuția începe cu o frază rezumată la „*I don't like strangers*".

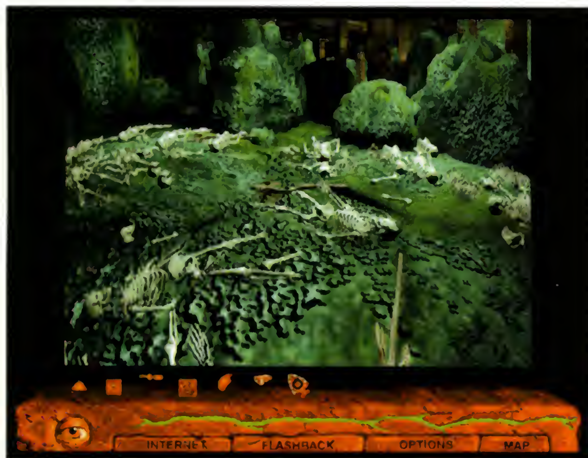
▲ Unde se află Cyclone? CE ESTE America. Care este elementul specific oricărui oraş american? CE ESTE biroul şerifului. Are cineva chef de Jeopardy?

De fapt, te afli în acea aşezare părăsită pentru a-ți vizita prietenii, o bandă rock'n'roll numită „*Trip Cyclone*", venită în oraş cu intenția de a realiza o serie de videoclipuri. Problema ar fi că cei cinci au fost răpiți de Darkcloud, un tip cu mască şi intenții necurate.

Această introducere a fost în mare parte imaginată de mine, aşa, de dragul atmosferei. Jocul însă, o capodoperă a celor de la Sierra, mă eclipsează total încă de la titlu: „*Shivers 2 - Harvest of Souls*", cu adevărat indespensabil oricărui pasionat de genul „*adventure*". Pentru aceştia, în special, un element edificator ar fi faptul că Shivers 2 este considerat cel mai reuşit 1st person adventure realizat după Myst. Şi, deşi nu se poate compara cu „*Riven - A Sequel to Myst*", care vine pe 5 (cinci) CD-uri, jocul celor de la Sierra este o experiență cu adevărat unică şi fascinantă.



Tipul din imagine a ținut cură de slăbire la rece. Ce bine arată! ▶



◀ Apropo de cura de slăbire, se pare că aici s-a ținut în masă. De necrezut ce influențabili sunt unii...

I'd like to say that...

Pentru cei care sunt la primul contact cu universul Shivers ar fi cazul să menționez că cei de la Sierra oferă un 1st person adventure, adică un tip de Quake static, în care jucătorul trebuie să facă o

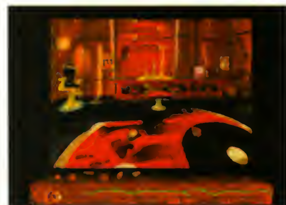
serie de conexiuni logice, să folosească diferite obiecte și să rezolve puzzle-uri, ultimele variind între simple și diabolic de grele. Jucătorul, datorită posibilității de rotire a imaginii în toate direcțiile, este integrat fără dificultate în universul Shivers. La fel de simplu aventurierul din fața monitorului poate fi cuprins de un puternic sentiment de însingurare și chiar de frică, la aceasta contribuind ambianța sonoră, perfect adaptată situațiilor. Tot ceea ce aveți efectiv de făcut

pereții roșii). Respectivul Darkcloud, ca urmare a îndelungatei stări de veritabil anonim, s-a hotărât că puterea absolută asupra Pământului ar fi o schimbare binevenită. Ca urmare, a căutat o amuletă legendară cu nume specific - Ianyi - dar a reușit să facă rost doar de jumătate. În nevoia lui disperată de a deveni stăpân al lumii, Darkcloud încearcă diferite metode... persuasive pentru a-și procura jumătatea lipsă, printre care se numără răpirea de trupe rock'n'roll și hipnotizarea locuito-



Se pare că orașul nu este cu totul părăsit. Locuitorii rămași etalează o defensivă... mortală.

este să urmăriți firul care conduce la prietenii personajului. Însă de la început veți fi nevoiți să faceți față elementelor unei legende a indienilor tribului Anasazi, dispăruți cu 700 de ani în urmă. Darkcloud (tipul cu masca) se folosește de acest mit, în care se menționează faptul că, pentru a deveni warrior, trebuie să descoperiți douăsprezece sceptre indiene, denumite baho, pe care va trebui să le plasați în altarul din Devil's Mouth Canyon (cel cu



Frizeria orașului aparține unui pasionat de porțelan, tapete chinezești și altele. Dar se pare că un om lipsit de simțul cel bun pur și simplu a călcat în picioare bunătate de covor!

rilor orașului prin intermediul televizorului (absolut toate TV-urile din oraș au un beculeț roșu într-un colț... proceed with caution!). Tu, odată devenit warrior, vei fi capabil să găsești ceea ce îi lipsește cel mai mult: bucata de Ianyi.

And so the story goes

Expresia *„floare la ureche"*, cunoscută prin părțile noastre, nu are nimic în comun cu Shivers 2. Baho-urile menționate mai sus sunt situate în cele mai surprinzătoare locuri. Priviți cu atenție toate obiectele, citiți toate notițele și cărțile, admirați (și rețineți!) toate desenele, deschideți toate dulapurile și ușile (dacă puteți...). Dificultatea puzzle-urilor variază, firește, în funcție de importanța obiectului protejat. Varietatea este atât de mare încât cu greu ar putea fi categorisite.

Veți întâlni ciudățenii la tot pasul. Cel mai anormal lucru mi s-a



Motelul din Cyclone. Un loc care te atrage prin exotism (?), curățenie (??) și sclipire (???).



Ce înseamnă o cursă prea lungă! Se pare că au părăsit-o puterile și... cauciucurile.



Au dispărut locuitorii, animalele de casă, banii, poluarea, durerea, dar au rămas animalele împăiate și remorcile de tir. De ce oare?



Trip Cyclone au dispărut rapid, poate prea rapid. Cum au avut inima să abandoneze așa o mașină?



Un exemplu grăitor de puzzle, excelent pentru frământările postșcolare ale scoarței cerebrale.

Natură moartă (cu siguranță), cu craniu de cornută și spătar de scaun. M-am plictisit...





Vă asigur că nu este o idee bună să stai de vorbă cu individul respectiv. Mai bine îl roteşti.

părut faptul că multe dintre clădirile oraşului nu sunt protejate de o simplă yală cu cheie, ci de puzzle-uri. Nu un şperaclu te va ajuta să deschizi o poartă, ci perspicacitatea. Pentru cei mai nerăbdători, cei de la Sierra au implementat opţiunea „*Solve Puzzle*", pe care eu, călduros, nu o recomand. Jocul îşi pierde farmecul, aşa că stoarceţi-vă cerebelul, merită...

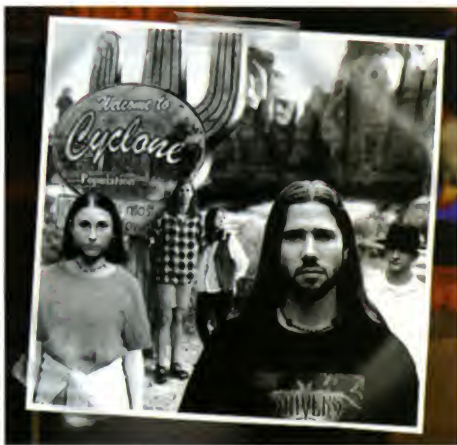
Aventura în sine nu urmează o cale extrem de complicată, în parte şi deoarece jucătorul are la îndemână o serie de elemente generatoare de indicii. Pe primul loc în acest sens se află videoclipurile pe care Trip Cyclone le-a realizat cu ajutorul echipamentului pus la dispoziţie de Darkcloud însuşi (meta-concluzie: nu vorbiţi cu străinii! Vă dau computere, echipament pentru sound mixing, bani, angajează un operator de sunet, ca apoi să vă răpească).

Un alt element ajutător extrem de important este meniul Flashback. Aici sunt plasate videoclipurile, visele (da, în Cyclone se şi doarme), cărţile şi mâzgăliturile pe care le găseşti pe traseu.

Mă deplasez, deci trăiesc (sper)

Oraşul Cyclone, prăfuit şi părăsit, nu este chiar locul ideal pentru o vacanţă. Străzile sunt pustii, vântul bate prin ferestrele sparte şi face uşile să scârţie. Clădirile sunt fantomatice, ascund mistere pe care, în cele din urmă, veţi fi obligaţi să le rezolvaţi.

Mişcarea între diferitele zone ale oraşului se face în salturi (odată plecat dintr-un loc, te trezeşti direct la destinaţie). Acest lucru este un mare minus pentru Shivers 2, dar, având în vedere că jocul vine pe un singur CD, este scuzabil. Pentru cei care s-au săturat de plimbări prin Cyclone, producătorii au implementat o hartă (good ol' map).



▲ Prietenii din poze se cunosc. Până şi cei din „Trip Cyclone" au jucat Shivers (a se citi tricoul lui Mike - tipul cu plete).

Prin intermediul ei, a te deplasa prin Cyclone devine o plăcere. Kilometri întregi pot fi parcurşi în câteva secunde. Acest lucru este cu adevărat un avantaj atunci când, după ce aţi transpirat încercând să rezolvaţi un puzzle şi aţi reuşit să faceţi rost de un baho, veţi încerca să-l depuneţi în altar (aflat în Devil's Mouth Cannion) cât mai repede cu putinţă. De ce? Un motiv serios ar fi scăderea rapidă a energiei vitale după ce aţi intrat în posesia unui sceptru din cele douăsprezece. Cu cât pierdeţi mai mult timp, cu atât veţi pierde mai multă viaţă.



▲ Altarul în care sunt aşezate baho-urile este specific indienilor dispăruţi (cel puţin aşa cred). A se remarca coarnele tot atât de specifice...

To sum up...

Shivers 2, o recoltă a sufletelor care s-ar putea să... recolteze o mulţime de fani - iată concluzia cu care m-am decis să închei acest articol, după ore întregi de joc, timp în care am fost pur şi simplu fascinat. Sunt convins că, undeva acolo, în lumea de dincolo de revistă, voi fi înţeles, cel puţin de unii...

Mike



◀ S-a pregătit să zboare, şi-a luat avânt, dar şi-a dat seama că-i lipseşte ceva...

Nota LEVEL

Producător: Sierra
Distribuitor: Sierra
Hardware: Pentium 100, 16 MB RAM;
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95

86 /100

Outpost 2



▲ După ce s-au plictisit de New Terra, foștii pământeni pornesc întru poluarea și distrugerea altei planete.

Pământul este doar un vis... Cei rămași se îndreaptă către necunoscut, căutând salvarea...

Apariția omului a fost un accident, iar dominația sa a sfârșit printr-un dezastru. În disperarea lor, oamenii s-au îndreptat spre ceea ce sperau ei a fi o planetă care oferă condiții de locuit. Astfel, după ani de călătorie, timp în care cei de la bord dormeau somnul criogenic, nava a ajuns în apropierea planetei New Terra. Era un nou paradis sau un nou infern?



◀ Fugă la lumina farurilor, în timp ce în fundal ia sfârșit o altă încercare a oamenilor de a rezista forțelor naturii...

Destin tragic sau pedeapsă?

Încă din clipa în care au atins suprafața planetei, urmașii lui Adam au realizat pierderea suferită. Noul mediu era cât se poate de ostil, cu atmosferă cvasi inexistentă, lipsit de apă și de vegetație, într-un cuvânt infernul în varianta palpabilă. Omul este însă un animal adaptabil. Astfel, după puțin timp au fost create adevărate *„lumi"* adăpostite sub gigantice clopote de sticlă. Viața a înflorit, vechile obiceiuri și-au reintrat în drepturi și altele noi au apărut. S-au dezvoltat știința și politica. Însă, cu toate acestea, au apărut și disensiunile, astfel că, la un moment dat, s-a produs ruptura și au apărut două colonii: Eden și Plymouth. Atmosfera deja tensionată a degenerat în război când locuitorii coloniei Plymouth au oprit definitiv satelitul de comunicație, singura legătură dintre cele două formațiuni. Eden s-a folosit de acest pretext pentru a încheia orice legături cu colonia adversă și a luat o poziție puternic defensivă.

Între timp, conducătorii politici ai coloniei Eden au dezvoltat un proiect ambițios: crearea atmosferei pe planetă, ceea ce ar fi dus la apariția posibilității de a duce o viață normală în afara paravanului protector. Rezultatul: un dezastru. Problema urma să fie rezolvată prin folosirea unui microorganism pentru a deschide anumite rezervoare naturale de oxigen din interiorul planetei. Acest proiect a luat sfârșit în clipa când organismul respectiv a scăpat de sub control, provocând explozia laboratorului în care aveau loc experimentele. De aici, a început să se răspândească, prin scoarță, pe întreaga suprafață a planetei, distrugând totul în cale. Oamenii de știință au poreclit acest fenomen *„the Blitch"*. Nefiind nici un remediu împotriva acestui microb, colonia a intrat în panică și s-a retras cu mare viteză. Astfel a început un al doilea mare exod...

Nori, cer, sateliți naturali, seamănă mai mult a coperta de pe *„Almanahul SF"*. Și totuși, este New Terra terraformându-se. ▼



Lupta pentru supraviețuire

Jocul produs de cei de la Sierra, face parte din categoria strategiilor real-time, prezentând însă un mod mult mai detaliat de gestionare a resurselor. Pentru cei neinițiați, producătorii au implementat un sistem de misiuni demonstrative care, odată parcurse, dau o idee foarte clară asupra scopului și modului de funcționare ale jocului.

Perspectiva asupra coloniei sau a câmpului de luptă este asemănătoare cu cea din Red Alert sau mai noile Dark Reign și Total Anihilation.

Diferența majoră dintre Outpost2 și celelalte jocuri strategice constă în mai multe elemente. În primul rând, întreaga acțiune a jocului are la bază o poveste întreagă, sau mai precis un roman: odată terminată o misiune, un nou capitol este adăugat. Uneori se întâmplă ca timpul necesar parcurgerii unui astfel de capitol să fie mai îndelungat decât cel petrecut în misiune.

Un al doilea element care diferențiază Outpost2 de alte jo-



Încercare de a aplica ideile din *„De la pământ la lună"* ...

curi ale acestui gen este alternanța zi-noapte, lucru pe care l-am întâlnit doar în Dark Colony. Poate părea lipsit de importanță, însă cei de la Sierra au înzestrat vehiculele din joc cu faruri.

Marele dezavantaj al acestui joc este calitatea grafică care, deși datorită multitudinii de detalii poate părea cel puțin complexă, lasă mult de dorit. Outpost2 se află, din acest punct de vedere, mult în spatele clasamentului, fiind cu ușurință surclasat de alte jocuri ale genului, cum ar fi Red Alert. SVGA nu înseamnă întotdeauna superb. Sunetul nu excelează nici el, rămânând totuși în limitele acceptabilului.

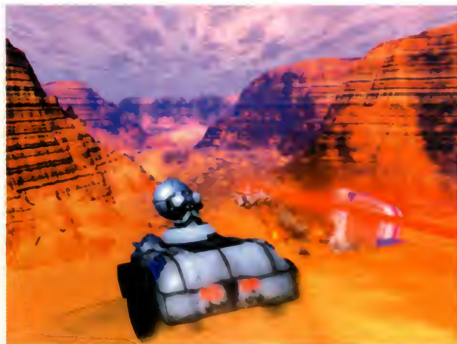
Lupta pentru supremație

În încercarea de a face un joc complex, se pare că cei de la Sierra au considerat că termenul *„dificil”* are nevoie de o nouă definiție. Nu, nu inamicii vă vor pune probleme. În general, inamicii sunt ultimul lucru de care trebuie să vă temeți. În schimb, planeta însăși, împreună cu Blitch, vă vor face zile amare. Cutremurele și erupțiile vulcanice vă vor afecta în mare măsură. Cu cât petreceți mai mult timp într-o misiune, cu atât cresc riscurile de a sfârși cu întreaga colonie acoperită de lavă.

Complexitatea jocului constă în principal în dezvoltare, gestiune a resurselor și, într-un procentaj mai mic, luptă. Pe măsură ce veți înainta în joc, veți fi nevoiți să întreprindeți cercetare în domenii mai multe și mai variate decât v-ați închipuit vreodată. Dar, pentru ca aceste cercetări să fie duse la bun sfârșit, veți fi nevoiți să construiți o serie întreagă de facilități, pe lângă cele care sunt oferite de la începutul misiunii. Construirea nu se face ca în Red Alert, de exemplu, unde jucătorul selecta din meniu tipul de clădire dorit, o plasa în locul dorit și aștepta... În Outpost2 este nevoie de un vehicul special - ConVec. Acesta va trebui ghidat spre Structure Factory, de unde va prelua un Structure Kit. De aici, va trebui ghidat spre locația dorită și, în sfârșit, construcția va putea începe.

Pentru construcții este nevoie de materiale și de oameni. Materialele vor proveni din minele pe care le veți construi cu un Robo Miner după ce veți fi cercetat zona cu un Robo Surveyor. Muncitorii sunt cei care, alături de oamenii de știință, trupele speciale de avertisment împotriva cutremurelor și copii, alcătuiesc societatea de pe New Terra. Pentru ca nivelul moralului acestora să nu scadă (drastic), va trebui să le construiți locuințe (Residence), spitale, să le faceți rost de locuri de muncă (fabrici, mine).

Odată ajunși la capitolul *„cercetare”*, oamenii de știință sunt cei care vă vor ajuta, rezolvând multe dintre problemele stringente ale coloniei.



Huston, we'va got a problem...



Antenă parabolică cu roți și faruri sau un Laser Lynx?



Pe New Terra, Apocalipsa aparține cotidianului.



Exemplu de arhitectură new-terrană pur funcțională.

Însă, pentru a face rost de scientists, este necesară construirea unei universități, unde muncitorii vor deveni peste noapte filozofi, matematicieni etc.

Să nu uităm însă nici de cei mai mici dintre pământeni. Copiii vor trebui crescuți și educați în... grădinițe.

În cazul în care condițiile de mai sus nu sunt respectate, veți avea cu siguranță probleme mari. Moartea unui copil va aduce după sine căderi majore ale nivelului moralului, fapt ce poate fi cauzat și de numărul mare de oameni de știință care lucrează ca muncitori, lipsa mâncării etc.

Strategie sau doar durere de cap?

Sierra a reușit să creeze un joc. A stabili dacă el este bun sau rău rămâne problema jucătorilor. Cu toate neajunsurile lui, Outpost 2 reprezintă un nou pas în domeniul jocurilor de strategie. Va fi cu siguranță depășit de cele mai multe noi apariții. Însă merită din plin să fie jucat.

Mike

Nota LEVEL

Producător: Sierra
Distribuitor: Sierra
Hardware: 486DX2, 35MB HDD
8 MB RAM;
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

65 /100

Silent Hunter 2



Noapte. Un cargou pluteşte în linişte. Deodată, o puternică explozie îl fragmentează. După ce flăcările sunt stinse în două secunde de rapida scufundare a vasului şi aburii se risipesc, ceva triunghiular tulbură suprafaţa apei. Rechin? Nu, altceva mult mai periculos: un submarin!

Printre cele mai căutate jocuri pe PC se află simulatoarele de aparate militare. Pentru a veni în întâmpinarea cât mai multor gameri, ele nu lasă deoparte nici un aspect al războiului. Aşadar, pentru lupte aeriene sunt simulate avioanele de vânătoare - de la primul război mondial până la imaginatele conflicte cu tehnică actuală. Pentru luptele de uscat avem la dispoziţie o sumedenie de tancuri de comandat. Ca tripleta aer-uscat-apă să fie completă, există simulatoarele de submarine, dar din păcate puţin reprezentate. De această dată vă supunem atenţiei replica dezvoltatorilor de la SSI.

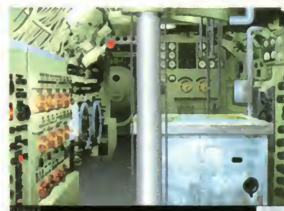


Radarul indică inamici prin apropiere. Totuşi e important să ştii încotro se duc, iar aceasta numai un contact vizual o poate spune.

Pacific 1941-1945: oceanul păcii?

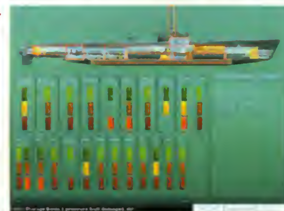
Odată cu dezvoltarea industrială, Japonia interbelică a cunoscut fanatismul militar. Acesta a ridicat-o la un imens imperiu naval, dar a şi cerut nave puternice şi periculoase pentru extinderea lui. Odată declarat război Statelor Unite, oceanul Pacific a fost zguduit de mari bătălii navale. Enormele cuirasate - care nimiceau tot de la 45 de km - au fost silite să facă loc portavioanelor cu sute de avioane de vânătoare şi bombardiere. Totuşi ceva le putea distruge pe nesimţite: submarinele. Apărute în primul război mondial, ele s-au remarcat de la început prin felul în care operau: fără nici o ameninţare, fără a-şi face simţită prezenţa, torpilele lor distrugeau tot ce întâlneau, fără a primi o replică în schimb. Perioada interbelică a fost marcată de perfecţionări ale submarinului, dar şi ale duşmanului său declarat: distrugătorul. Ceea ce a urmat a fost o luptă pe viaţă şi pe moarte, în care primul trebuia să scufunde ceea ce apăra cu străşnicie al doilea: imense convoaie de transportoare de trupe şi armament.

În Atlantic, navele de suprafaţă au câştigat în final, după ce la început se părea că nu vor face faţă. În Pacific, submarinele americane au învins, dar au avut pierderi importante, deoarece japonezii deţineau o puternică flotă bazată pe distrugătoare.



Datorită complexităţii numele ei se subînţelege: cabina de comandă. Multe butoane şi manete mai existau pe atunci!

Silent Hunter oferă participarea la această bătălie echilibrată. Programatorii de la SSI au muncit serios şi n-au lăsat deoparte nici un detaliu. Cea mai bună exemplificare este că Bud Gruner a colaborat pentru a-şi spune păre-



Chiar dacă nu explodează lângă tine, minele antisubmarin îţi pot face viaţa amară.



„*Căpitanul şi marea*" sau „*călăreţul rechinului metalic*".



Locul tău de „*parcare*" este mai tot timpul gol...

rea cât de apropiat este feeling-ul jocului față de ceea ce a trăit el sub mări. Iar William P. „*Bud*" Gruner a fost un maestru al adâncurilor, scufundând crucișătorul ușor Agano în timp ce era escortat de două distrugătoare. În plus, acesta explică totul despre submarine: cum se folosesc torpilele, diverse metode de atac, cum s-a întâlnit cu trei distrugătoare și le-a scufundat, ba chiar și obiceiuri, tradiții și ritualuri de la bordul submarinelor. Dacă nu ai văzut niciodată siluetele acestor rechini de oțel, o opțiune din meniul principal ți le arată, ba chiar îți dă explicații detaliate despre fiecare componentă. Odată încheiate aceste documentări, te așteaptă o minunată...

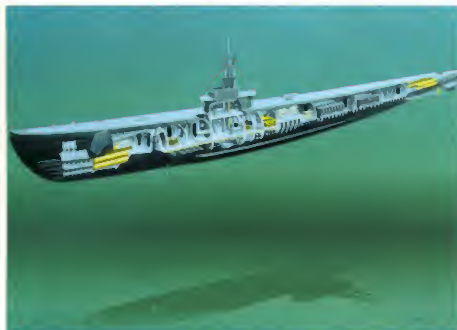
Viața la bord

După cum toată lumea știe, submarinele sunt nave speciale, având parametri și comenzi specifice. Atunci când vezi prima oară toate indicatoarele ai un sentiment de copleșire în fața unei asemenea complexități. Ciudat, doar e vorba de tehnica anilor 30'-40', nu de cea a submarinelor atomice din ziua de astăzi. Mulțimea de indicatoare pare de neînțeles la început, dar după două-trei misiuni știi rolul fiecărui buton. Cel mai important este panel-ul computerului care calculează traiectoria torpilelor. Deși este un panou ce încape pe tot ecranul, el mai poate fi folosit și atunci când privești prin periscop sau prin aparatul optic de pe punte, adică atunci când te pregătești să lovești.

Alt obiect important este harta, aflată în mijlocul cabinei de comandă. Pe aceasta se trasează ruta aleasă. Odată aflat în misiune, pe ea apar convoaiele detectate, cu tot cu direcția și viteza pe care o au. În plus, datorită măririi factorului de zoom, oferă o vedere „*de sus*" a situației într-o bătălie: ce distrugător este mai aproape de tine, ce direcție are sau cum îți dau târcoale bombardierele inamice.

Un panou important este cel cu indicatorele de viteză, adâncime, poziție etc. Deoarece aceste trei se pot activa și când ești pe punte, la hartă sau privind prin periscop, aici apar informații specifice, de pildă cât combustibil mai ai la dispoziție, starea bateriilor sau a rezervelor de oxigen. Sunt lucruri aparent minore, dar care dictează modul de luptă în bătăliile dificile. Totuși, cel mai util aparat este „*bathytermograph*"-ul, un dispozitiv ce realizează un grafic al temperaturii apei în funcție de adâncime. La ce este folositor? Important de reținut este faptul că de la o anumită adâncime undele sonarelor navelor nu mai pătrund - așa-numitul scut termic al submarinelor. Sub acesta ele se pot mișca fără a fi descoperite, apărând deseori departe de locurile în care o mulțime de distrugătoare patrulează. Urmează apoi scufundarea unora dintre ele, după care submarinul poate repeta acestă tactică. Bineînțeles, rezervele de oxigen și curent sunt esențiale.

Un alt instrument important este radarul. La începutul unei campanii acesta nu e disponibil. Odată cu trecerea timpului apare un model haios - vede navele ca pe un fel de cute mai mari sau mai mici. E folositor deoarece determină poziția acestora de la distanțe



Un rechin GATO disecat. „*Bud*" Gruner îți va explica la ce folosește fiecare compartiment.



Timpuriile verbului „*a fi*": A FOST portavion, ESTE o torță plutitoare, VA FI recompensat prin medalii.



Această victimă ancorată nu bănuiește ce i se va întâmpla în următoarele zece minute. Pentru că mai are și alți prieteni, ordon un „*flank ahead*".



Doi monștri marini, frica amiralității americane. Dar numai până acum...

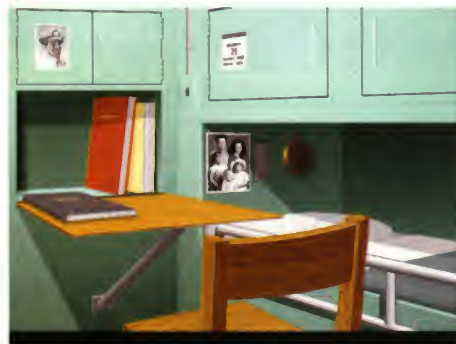
Această cușcă de metal îngustă este cabina căpitanului. În afară de poza de familie și cea în costum de ofițer se mai găsesc dosare cu raportul tuturor misiunilor.



Vânătorii agili au un sertar plin de medalii și citări pe ordinea de zi.



Hey buddy, you are next! Pe așa hartă realistă observi și piesele grele de artilerie. Iar urma navei e proporțională cu viteza.



mult mai mari decât în cazul contactului vizual. Pentru bombardierele inamice ai un radar special. De obicei operatorul acestuia te anunţă dacă ai inamici aerieni, cu mult timp înainte ca aceştia să te poată vedea. Interesant e modul în care decurge scufundarea. Doar abia după ce ai coborât câţiva yarzi, puntea tunului e inundată. După alţi yarzi în plus, mitraliera antiaeriană de deasupra chioşcului este scăldată de apă, toate uşile ermetice fiind închise. Până la o anumită adâncime mai pot fi folosite doar radarele şi motoarele diesel. Singurul aparat care poate



fi folosit sub 50 de yarzi este binecunoscutul periscop.

În cazul în care ţi-a fost lovit submarinul, echipajul va începe imediat reparaţiile. Unele sunt dificile şi sunt terminate „*doar*" în câteva ore. Altele doar la suprafaţă sau numai la bază. Toate defecţiunile îţi pun beţe în roate. De pildă un motor avariat nu poate fi folosit, viteza de deplasare fiind mult mai mică. Bateriile pot scoate



De acest tun mă leagă cele mai multe amintiri plăcute.

atmosfere acide, care în acel spaţiu strâmt nu sunt binevenite. Dacă rezervorul de combustibil este fisurat, vei lăsa o dâră de motorină fix deasupra ta, iar inamicul, ştiind precis unde te afli, te va urmări până te va scufunda. Cum această defecţiune se repară doar la suprafaţă, este clar că şansele tale sunt de unu la un milion de a învinge. La fel, periscopul nu se repară în adâncuri, ceea ce conduce la lansări arbitrare ale torpilelor.

În caz că nu manevrezi cu atenţie, atunci o să „*pătrunzi în adâncuri*" în acest mod.

Bineînţeles, căpitanul are propia lui cabină. Aici, alături de o fotografie de familie se află jurnalul navei, adică dosarul cu vapoarele scufundate: data, ora, tipul şi tonajul. Sub acesta este nomenclatorul de nave ale marinei imperiale japoneze. În acesta sunt descrise vasele inamicului, de la cuirasate la transportoare mici. Fiecare categorie are mai multe clase care sunt descrise foarte bine: viteză maximă, tunuri, lansatoare de grenade antisubmarin etc. Acest catalog poate fi consultat şi de pe puntea vasului sau la periscop, pentru a identifica victimele înainte de a le distruge. Oricum, echipajul se pricepe foarte bine la aşa ceva.

Alături de hartă se află cel mai drag aparat al submarinului: periscopul. Acesta are zgomotul său specific atunci când se ridică sau se coboară. Fără el, exploziile mult aşteptate ar fi fost doar auzite, nu şi văzute. Ca şi aparatul optic de pe punte sau luneta tunului, el permite mărirea imaginii de maxim opt ori.

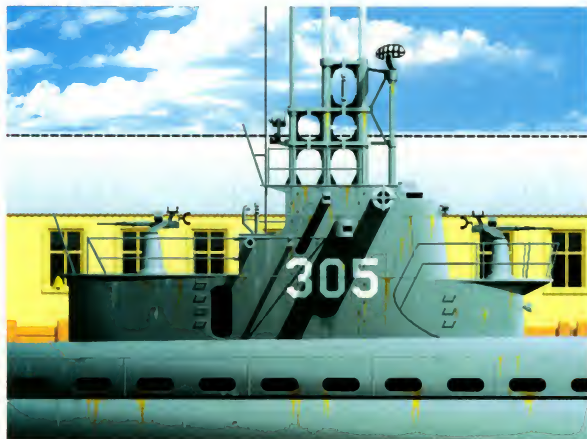
Pe lângă aceste panouri unde comanzi aşa cum doreşti, mai există şi interfon, pentru a da ordine echipajului. Astfel, ordoni trecerea pentru vederea pe timp de noapte, iar toată încăperea e iluminată în roşu. În cazul întâlnirilor periculoase este potrivit să mergi cât mai liniştit - e Silent Hunter, nu? Viteza se reduce la o treime, iar toţi oamenii nu zic nici pâs. Din pă-



Porturile sunt „*condimentate*" din belşug cu ţinte uşoare. Pentru un „*prânz copios*" mai trebuie muniţii din greu.

cate, torpilele nu sunt încărcate. Pentru a-i păcăli pe cei de la suprafaţă, ordoni „*Jettison Debris*", adică lansezi pături, haine, lemne şi combustibil. Distrugătoarele vor crede că te-au scufundat şi te vor părăsi. Asta numai dacă le arunci cum şi când trebuie. Tunul şi mitraliera antiaeriană pot fi încredinţate câte unui marinar, care le va folosi mai bine sau mai rău - depinde de experienţa sa.

Dar viaţa la bordul unui submarin nu e numai între pereţii de oţel. Odată urcat pe punte ai impresia că ai păşit în altă lume. Motorul duduie liniştit, iar în spate se observă urma lăsată de vas. Aşa





Chiar şi cu pete de rugină designul navei este estetic.



Un scurt moment de respiro la suprafață, în care se poate vedea destul de clar potcoava cea aducătoare de noroc.

iar odată cu schimbarea navelor poți alege echipaje mai experimentate. Acest mod de joc se recompensează prin medalii și citații de onoare ale marinei, ba chiar și a președintelui.

Dacă nu vrei să aștepți patrulările relativ lungi, atunci optează pentru misiuni singulare. Acestea sunt câte frunză și iarbă: istorice, speciale sau întâlniri cu patrule, convoaie sau chiar nave grele.

Așadar, față de alte simulatoare de submarine, Silent Hunter 2 oferă multiple moduri de abordare a misiunilor, fiind cel mai complet joc până în clipa de față.

cum am spus, SSI nu uită nici un amănunt: cerul nu este jumătatea albastră de sus, ci are diferite culori pentru diferite momente ale zilei. Luna nu este vizibilă doar noaptea, iar unele zile sunt senine, altele cețoase. Pe vreme urâtă vezi numai nori, iar marea este agitată. Grafica poate concura cu succes cu orice simulator de avioane de la acea vreme (1996).

Dacă lași reveria la o parte și revii cu picioarele pe pământ - adică în submarin - poți să folosești diverse „*unelte ajutătoare*" aflate pe punte. Unul ar fi aparatul optic care mărește de maxim opt ori, fiind folosit și pentru a torpila de la suprafață. Dar cel mai simpatic este tunul. Acesta poate fi trecut pe modul automat sau manual. În primul caz, de el se ocupă un marinar, care deschide focul doar sub 7000 de yarzi. Și chiar dacă e veteran, de multe ori face greșeli fără a învăța din ele. Dacă nu-ți place să aștepți până ajung torpilele la țintă, atunci selectează muniție infinită, încărcarea rapidă a acesteia, și inamici slabi. Vei putea scufunda sute de vase cu tunul - inclusiv distrugătoare, convoaie sau chiar nave grele ancorate - dar nu vei avea parte de adevărata plăcere a jocului.

Paralizând transporturile japoneze

Când au atacat Pearl Harbor în 7 decembrie 1941, japonezii stăpâneau jumătate din oceanul Pacific. Viața acestui vast imperiu era menținută de simple vase comerciale. Neglijate de niponi, cele 57 de submarine din baza din Hawaii au fost folosite la început în misiuni de cercetare. Dar căpitanii lor au arătat că acestea merită mult mai mult, atacând îndeosebi nave de transport. Datorită succeselor reputate, noi tipuri de submarine au fost puse în fabricație, numărul acestora ajungând la 288 în 1945. Ele au scufundat 4 861 300 tone, adică 54.64% din totalitatea navelor japoneze.

Pentru a fi în mijlocul acestor distrugeri poți selecta o campanie. Echipamentul va apărea gradat,



După ce luăm o gură de aer...

În rest, să auzim numai de tonaje cât mai mari!!

Generalu'



...și ne pregătim voioși de o nouă misiune

Dacă faci exces de zel rămâi fără combustibil și ajungi să fii remorcat de nave de tipul celor care le vânezi.



Nota LEVEL

Producător: SSI
Distribuitor: Mindscape
Hardware: 486DX/66, 35MB HDD, 8 MB RAM;
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: MS-DOS

79 /100



Imperialism



Acest joc este prima creație a celor de la Frog City, o firmă care abia a luat naştere. Cu toate acestea jocul este o reuşită!

În Civ ai dezoltat civilizații, în Colony ai pus piciorul în America, iar în Pax Imperia sau Orion ai cucerit stele. Dar să fim sinceri, de fiecare dată ai construit imperii. Dacă vrei să-ți satisfaci cu adevărat dorințele de expansiune, lasă toate celelalte jocuri și apucă-te de Imperialism.

Când am auzit de SSI, gândul m-a dus la Panzer General. Aha - mi-am zis - aceștia vor oferi o mulțime de bătălii de n-o să mă plictisesc. Apoi am citit o scurtă descriere. Era vorba de secolul 19,



sau mai exact de perioada 1815-1915. Ani care au fost o punte între stările permanente de război și pacea (cel puțin militară) din zilele noastre. Ani în care a apărut conștiința națională și revoluțiile datorate ei. Epocă în care apare cuvântul „*industrie*" și apar multe invenții și inovații. Perioadă care începe cu folosirea majoră a lemnului și se termină cu utilizarea oțelului. În 1815 motorul cu aburi nu reușea să urce dealuri. În 1915 automobilele erau deja o industrie. Armamentul cunoaște și el revoluții. Astfel, la început cavaleria ataca la sabie infanteria dotată cu muschete, iar tunurile erau din bronz. La sfârșit apar tancuri ce luptă contra mitraliorilor, iar artileriile au piese ghintuite din cel mai bun oțel.

Pornind aproape de la zero

La început ceea ce deții nu se poate numi industrie, ci modeste ateliere meșteșugărești. Însă problema lor este că nu au materii prime la îndemână. Acestea pot fi obținute prin comerț sau prin exploatarea resurselor proprii. Simplu de spus, dar greu de realizat, pentru că ambele metode sunt relativ complicate. În joc sunt șapte puteri mari (tu conduci una din ele) și șaisprezece țări mai mici. În mod obișnuit cele mici oferă materii prime și cumpără produse finite de la cei mari, deoarece n-au industrie prelucrătoare. Ca să-ți faci din o țară mică un furnizor oficial, trebuie mai întâi să construiești un consulat comercial. Apoi, turul următor stabilești cu ce procent îi cumperi sau îi vinzi peste valoarea pieței.

După alte ture, în care ai făcut afaceri cu ei, urmează să-i fii „*favorit trade nation*". Dacă îi neglijezi, acest avantaj poate dispărea. Pentru a ți-l întări poți să construiești o ambasadă, dar e foarte scumpă: 5000 de unități monetare, de zece ori mai mult decât un consulat comercial. De aceea e indicată fixarea pe anumite țărișoare care exportă materiile prime deficitare ție. Acestea se află ușor, în meniul full-screeen al diplomației te duci pe tabelul de informații generale și apeși pe butonul cu vasul comercial, situat în partea de jos în mijloc.

Odată construită ambasada, înaintezi un tratat de neagresiune ce va fi repede acceptat. Asta pentru că marilor puteri le stă în obicei să-i cucerească pe cei mici. Atunci când crezi că ai șanse, poți cere ca acel ținut să devină o colonie de-a ta, și astfel cine o atacă va avea de-a face cu tine. Odată ce te descurci bine în politica externă primești ca dar un investitor străin. Acesta cumpără teren în țărișoarele în care ai relații de neagresiune, urmând ca pentru materiile prime extrase și vândute să primești o parte consistentă (din păcate, așa se tot întâmplă pe la noi și în ziua de azi). Avantajele „*investitorului*" sunt mari, dar din păcate poți avea numai unul, așa că folosiți-l pe terenuri ce oferă materii scumpe (mine de aur sau diamante e perfect).

Cealaltă metodă de a avea materii prime este dezvoltarea căilor de comunicație. Automobilul apare doar la sfârșitul perioadei respective, și doar ca privilegiu al



▲ După lupte îndelungate, care pot dura uneori ore întregi, steagul victoriei se ridică printre tunuri și ruine.

Imperialism e prima creație a celor de la Frog City, care au început cu dreptul. ▶



◀ 1882, Europa. Cele mai mari șapte puteri pornesc o competiție industrială și militară pentru a „*lua fața*" celorlalte.





◀ Cam așa arăta România prin anui 1882: o mică națiune înconjurată de mari imperii.



celor bogați (așa a ajuns și pe la noi). Așadar calea ferată este mijlocul de transport folosit. Pentru cei care nu-și pot permite un bilet de tren, drumurile de fier oferă clasa opt de confort, unde călătorești în aer liber, fără ferestre sau acoperiș deasupra capului (mă gândesc cu groază la ierni ca aceasta). Cinstiți, șefii de stație recunosc că unii pasageri nu ajung la destinație, mai pică pe drum din astfel de *„vagoane"*. Lăsând gluma la o parte, observăm că inginerii construiesc liniile de fier ce unesc orașele importante cu depozitele care colectează resursele extrase în împrejurimi. Apoi acestea sunt transportate prin rețeaua de comunicații în capitală. Porturile se aseamănă depozitelor, dar ele nu trebuie conectate la rețeaua de drumuri și oferă și hrană. În schimb, trebuie construite pe țărmuri sau pe fluvii controlate până la vărsarea în mare, și costă mai mult (3000 de dolari față de 2000 pentru depozit). Dar dacă sunt destinate industriei, nu înseamnă că și ajung în mâinele ei. Pentru aceasta trebuie să dați ordine din meniul full-screen *„transport ledger"*. Pentru a face față cerințelor crescânde ale industriei e nevoie de mai multe vagoane.

De la potcovărie la coloși industriali

Ceea ce primești la început se poate numi cu bunăvoință fierării. Aici se folosește o moară de apă, dincolo se pun cercuri la roți pentru căruță, iar în altă parte doi muncitori cară câte o scândură. Așa ceva se întâmplă la bunicu' la țară, nu are cum să fie baza unui imperiu. Incredibil mi s-a părut cum asemenea ateliere pot fabrica o unitate de echipament militar. Speranța mi-a dispărut brusc când am văzut că de fapt sunt necesare două pentru a forma un detașament militar. Așadar îmi trebuiau multe secole pentru o armată mai bine dotată. M-am bucurat în schimb când am observat că la fiecare upgrade capacitatea de producție crește. Dar și costul modernizării crește direct proporțional. Oricum problema cea mai mare rămâne furnizarea materiilor prime, acestea nefiind chiar așa ușor de extras, trebuindu-ți unități civile pentru aceasta. Prospectorul caută prin dealuri și munți minereuri de fier, cărbune, aur și



Pe atunci locomotivele Diesel-electric nu apăruseră, iar cele cu aburi scoteau mult fum. Totuși multe gări ar putea fi invidioase pe aceasta.

diamante. Odată acestea descoperite, vine rândul minerului să sape o mină, după care poate lucra în altă parte. Apoi inginerul va construi căi ferate, depozite sau porturi prin împrejurimi. Tot el construiește și forturi ce ajută armata la apărarea unei provincii. Interesant este că la început nu poate construi pe mlaștini, dealuri sau munți, dar odată cu achiziționarea unor brevete aceste restricții dispar pe rând. Fermierii construiesc grădini de meri sau fac lucrări funciare pentru a mări



Pentru fanii războiului, tunurile ghintuite vor lovi mai departe cu o putere de foc sporită.



Oare o fi frig acolo de-și ține pălăria pe cap?





Pentru militariști nu lipsesc cadourile. De pildă acest călăreț cu o uniformă mai rar întâlnită.

producția de grâu și bumbac. Crescătorii de animale fac ferme de vite ori țarcuri pentru oi. Mai poți avea tăietori de lemne ce folosesc la exploatări forestiere mai productive. Mai târziu apar sondorii, care extrag petrolul. Și acestora prospectorii le indică unde se găsesc depozitele de petrol, adică prin unele zone deșertice, mlăștinoase sau de tundră. Toate aceste unități civile pot fi instruite în universități. În afară de miner, fermier, inginer și prospector, ceilalți apar numai în urma cumpărării unei anumite tehnologii. În plus, prin apariția unor noi mașini și tehnologii, ei pot amplifica extracția materiilor prime. Bineînțeles, prețurile cresc vertiginos cu atât cu cât noua productivitate va fi mai mare.

Odată ce acești civili își termină treaba în propiul teritoriu ar fi bine să le dai de lucru și prin alte regiuni. Mă refer aici la cucerirea țărilor mici, o soluție la ofertele instabile de materii prime. Așadar, la începutul jocului e recomandabil a se alege o țară care se învecinează cu mai multe puteri minore. Inițial, o mare putere are opt provincii, iar una mică doar patru. Odată cu anexarea acestora și exploatarea terenurilor lor apar mai multe materii prime, dar nu vor fi în cantități echilibrate. Astfel, după ce aveam 24 de provincii puteam extrage anual 28 tone de cărbune și doar 8 de minereu de fier. Deci 20 de tone de cărbune erau în plus, trebuia să aștept mila celorlalți pe care i-am cruțat din cauză că erau mai greu accesibili. Așadar viitoarele victime trebuie alese cu grijă...

Pentru prosperitatea imperiului tău ai de-a face cu o sumedenie

de produse, prelucrate în platforma industrială din capitală, fiecărei fabrici trebuindu-i două tone de materie primă pentru a scoate una de produse finite. Astfel, cu o tonă de cărbune şi alta de minereu de fier obţii una de oţel. Două de acest fel sunt necesare pentru a produce o unitate de echipament militar sau de utilaj pentru upgrade-uri. În schimbul lânii sau bumbacului primeşti stofă, din care se fac ulterior cămăşi. Din buşteni se fabrică la alegere hârtie sau scânduri. Ultimele sunt folosite pentru producerea mobilei.



Mai dificil este cu flota. Aceasta este de două feluri: militară şi comercială (e necesară comerţului extern). La început ai două tipuri de nave pentru fiecare gen. Apoi, odată cu descoperirea zbaturilor, a carenelor de oţel etc., apar modele mai performante. Fiecare tip de vas are nevoie de anumite materiale pentru a fi construit. Dacă pentru fregate şi nave de linie sunt necesare scânduri şi pânze, la cele cu zbaturi ai nevoie de cărbuni, iar ultimele necesită oţel în cantităţi mult mai mari. Oricum, pentru calităţile oferite, preţul mi se pare mic.

Să trecem la lucruri mai serioase: războaiele

Până acum SSI a adus concepţii noi în simulările câmpurilor de luptă. Imperialismul nu le preia, ci introduce altele noi. De pildă filozofia sub care sunt privite unităţile militare şi rolul jucat de ele. Astfel apar trupe de *„miliţie"*, care apără numai provincia proprie. Totuşi ei apar automat în garnizoana respectivă şi sunt mai mult enervanţi decât



Mă pregătesc să-i cuceresc capitala. Deşi o grămadă de tancuri şi artilerii grele au fost alese, numărul lor tot mi se pare mic.

periculoşi, deoarece sunt cele mai slabe trupe. Dintre trupele regulate, infanteria uşoară e cea mai vulnerabilă, dar şi mai rapidă decât celelalte. Are totuşi avantajul armelor moderne care apar mai întâi pentru ea, şi apoi pentru celelalte trupe. Aşadar pentru câţiva ani are posibilitatea de a trage de la distanţă în trupe din clase mai puternice. Infanteria obişnuită, sau *„regulars"* sunt baza armatelor moderne (vă reamintesc, în joc, tancul nu apare cel mai devreme decât prin 1880). Ele sunt cele mai avantajoase sub raport calitate/preţ. Folosind aceleaşi arme, dar fiind mult mai bine antrenate, trupele de grenadieri, gărzi sau mitraliori (infanteria grea adică) sunt cele mai bune din acestă categorie, dar şi cei mai scumpi.

Cavaleria are o mare mobilitate, dar loveşte la distanţe mult mai mici decât celelalte trupe. Este împărţită în grea şi uşoară.

Artileria foloseşte la a lovi la distanţe foarte mari, fiind şi ea de două genuri. Cea grea este ideală pentru defensivă. În formarea celei uşoare se folosesc cai, ceea ce o face să fie mai rapidă decât infanteriştii. Cum, spre deosebire de cea grea, poate trage după ce a mutat, fiind perfectă pentru scopuri ofensive.

Din punct de vedere al armamentului, jocul e împărţit în trei perioade: 1815-45, 1845-80, 1880-1915. Pentru fiecare perioadă apar invenţii care oferă arme mai perfecţionate. De remarcat că nu toate trupele vor beneficia de avantajele ştiinţei simultan. În ultima perioadă apar tancurile şi maşinile blindate, care trag la distanţe mult mai mari decât infanteriştii. Oricum, după ce joci Panzer General acestea îţi devin trupele favorite.

Acest joc nu este recomandat celor de la Green Peace. Uite domnule câtă poluare!



Patru voluntari mititei, uşor de omorât după ce vor scoate capul din tranşee.

Un aspect important în bătălie este modul sub care acesta a fost gândită. Astfel, dacă o unitate nu a lovit în turul său va deschide focul în orice adversar care-i apare în zona de tragere, fără ca acesta să o ia în ţintă. Este ceva asemănător cu seria UFO şi X-COM, dar în acest caz nu trebuie să mergi mai puţin cu trupa respectivă pentru a avea acest avantaj. Apare aşadar necesitatea folosirii artileriei, care *„juleşte"* bine orice trupă ce are curajul să treacă prin ploi de obuze. Atunci când calculatorul se apără şi are în componenţă aşa ceva nu va mişca nici un deget în atac. Aşadar poţi să-ţi ordonezi trupele cum vrei, chiar să le aduci lângă zona de sub controlul adversarului, colorată în roşu. Apare, evident, selectarea unor trupe de sacrificiu, - SSI recomandă infanteria şi cavaleria uşoară - care vor atrage focul inamicului asupra lor. Odată ce computerul va lovi cu tunurile grele, e necesar să i le dobori cu artileriile tale uşoare. Acestea trag la distanţe mai mici decât suratele lor mai mari, dar compensează acest dezavantaj printr-o mobilitate bună. Cum fără piese grele inamicul iese la atac, e recomandabil să ai la rândul tău unităţi defensive bune, adică artilerii puternice şi infanterişti.

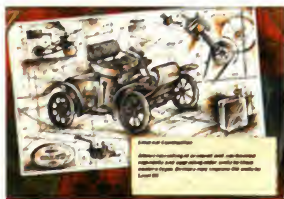
Interesant este că la o trupă atacată apar nu numai morţi, ci şi soldaţi care se simt speriaţi şi rătăciţi (nu în tranziţie, ci în război). Aceştia nu participă la atac, iar când din toată unitatea au rămas numai ei, fac frumos stânga-mprejur şi se retrag cu toată viteza. Pentru a le da un sens în viaţă (acela de a ucide pe inamicul indicat de superiori), primeşti cadou un general. Acesta apare numai dacă ai armate mari de co-

Trupe destule pentru a cuceri trei provincii într-o tură. Deşi la aşa bani aş putea sta liniştit...



mandat (normal, nu se încurcă pentru unități mai mici și puține). El nu are putere ofensivă, dar odată ce a „*cântat*" la urechea unei trupe o parte din debusolații ei revin la normal. În plus el apreciază cel mai bine garnizoana provinciei pe care vrei să o cucerești.

Bineînțeles că puterea de atac, rezistența la focul inamicului și moralul depind de experiența trupelor. Acesta e reprezentată prin numărul de medalii deținute. Acestea se primesc în urma a trei vic-



torii sau a cinci înfrângeri, chiar dacă unii au luptat până la penultimul om și ceilalți au jucat table în linia a doua. După ce cucerești prima putere minoră, ministrul de război te felicită și îți anunță faptul că barăcile vor fi împrejmuite cu un gard (până atunci erau sat fără câini?) și unitățile vor avea pentru început o medalie. A cuceri provincii mărunte e relativ ușor, armata cu o artilerie grea și doi regulari făcând față cu brio trupelor de „*miliție*". Important de spus e că fiecare țară, chiar și cele mici, au regiuni ce sunt la început nefortificate și provicia în care se află capitala care e împrejmuită de ziduri. Acestea oferă protecție aproape totală trupelor din linia a doua, numai artileriile putând trage pe deasupra lor. Totuși unitățile astfel apărate nu pot lovi, ceea ce dă avantaje mari atacatorului. Pentru a se apropia de inamici,

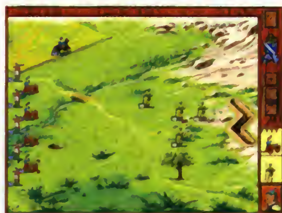


Ai grijă de provincii? Atunci nu ai decât să asiști la dezvoltarea lor.

apărătorii pot ieși doar pe o singură poartă, înghesuiala din jurul acesteia fiind de multe ori foarte mare. Atacanții n-o pot folosi, ei trebuie să aștepte distrugerea zidurilor de către artilerie sau sabotori. Ultimii nu sunt folosiți prea des, deoarece sunt mult mai scumpi decât artileriile și nu au putere ofensivă. Ei sapă tranșee folosite doar de infanteriști și distrug fortificații. Pentru că durează mult până fac o rețea de tranșee și dacă ești un pic grăbit poți cuceri liniștit, dar cu armate mai mari.

Deloc neglijate au fost activitățile flotelor. Acestea pot să patruleze într-o mare pentru a intercepta orice navă care i se pare suspectă. În cazul războaielor cu țări de peste oceane, ele fac blocade împotriva comerțului extern sau a transportului naval intern. Tot ele asigură sprijin pentru debarcarea trupelor terestre, dar sunt în acest caz sunt vulnerabile. În caz că sunt avariate, singurul mod de a le repara este doar în porturi. Dacă nu sunt atacate pe parcurs, au șanse să devină ca noi, altfel ajung hrană

„*Automobil*"? Fără aerodinamică, fără dispozitive electronice, doar caroserie de lemn și transmisii prin lanțuri? Dar tancurile atunci cum vor fi?



Artileriile ușoare măcelăresc de zor, spre satisfacția generalului, care stă liniștit în colțul din stânga sus.

la pești. Ca și la trupele terestre, atunci când faci mai multe nave primești un amiral. Acesta nu vine cu mâna goală, ci cu cea mai puternică navă pe care o cunoști, o navă de linie, un „*Advanced Ironclad*" sau o periculoasă „*Dreadnought*".



La cucerit ... înainte!

Desigur, tot ce ai citit mai sus ți-a deschis pofta de anexat, dar ți-a și arătat cât de complex este acest joc. Nu vă impacientați, gradele de joc sunt bine diferențiate: introductiv, ușor, normal, greu, sau aproape imposibil. Într-un joc introductiv primești civili și flotă

Soldați, perioada păcii a trecut! Ori luptați până la moarte ori aveți de-a face cu mine!!



comercială suficientă, stocuri mari, ba chiar și o fregată. Inamicii sunt foarte timizi și ai șanse foarte mari să termini jocul în 1845 sau 1855, cu alegerea ta în consiliul guvernatorilor. Pe nivelul ușor nu mai e chiar așa de simplu: nu ai mineri și fermieri, flota comercială e foarte mică. Celelalte mari puteri sunt puțin cam agresive, dar rămân ușor în urmă. Pe nivelul normal trebuie să găsești un loc pentru amplasarea capitalei, iar modestele atelierele meșteșugărești trebuie construite.

Dar, în afară de mult gustatele moduri campanie și joc multiplayer, ai posibilitatea de a te antrena în tutoriale sau de a conduce imperii în perioade istorice cheie. Astfel poți ajuta Franța să-și revină după înfrângerea lui Napoleon. Sau să ridici Prusia de la o putere măruntă la un temut imperiu. Ori să participi la competiția navală dintre Anglia și Germania de dinaintea primului război mondial. Vă asigur că de puține ori vi se va spune că e un nivel ușor. În schimb cel „*nigh-on impossible*" apare des.

Acestea fiind spuse, vă urez tuturor să aveți un imperiu prosper, viguros și mult mai puternic decât orice imperiu de până acum.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: SSI
Distribuitor: Mindscape
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM;
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95, Mac OS

78 /100

Pax Imperia: Eminent Domain



Un joc care-l face pe Master of Orion II praf... stelar

Ți s-a reproșat vreodată că *„nu știi pe ce lume umbli!"*, *„parcă n-ai trăi pe pământ!"* sau *„ai picat de pe altă planetă!"*? Dacă da, și ai sânge de alien în vine, THQ inc. vrea să te simți ca acasă în acest nou produs. Oare în ce constă farmecul unui joc de strategie? Orice gamer care a ales acest gen îți va răspunde: „la început ai un



„Peisajul cosmic" este foarte bine realizat, planetele având culori apropiate de cele reale.

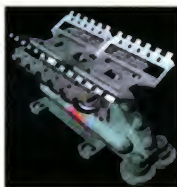
domeniu (n.r. atenție la titlu!) foarte mic, aproape inexistent. Apoi totul devine o întrecere de a deveni cât mai bine dezvoltat, cât mai puternic, într-o competiție în care toți au pornit de pe picior de egalitate. Sarcina ta este de a ajunge mult mai bun ca ei, și apoi să-i învingi, lucru foarte greu dacă n-ai câțiva ași în mânecă, adică unități mai bine antrenate și echipate." Primul ar fi ca experiența trupelor să crească în timpul bătăliilor, așa cum se practică în Panzer General. Dar cel mai spectaculos este ca, în urma dezvoltării tehnologiei, să-ți depășești dușmanii cu secole. Dacă în Civilization nivelul de dezvoltare al științei și tehnologiei stăpânite de tine era modest, în jocurile de strategie spațială acestea au explodat pur și simplu.

Pornind printre stele

Odată ce jocul mi-a fost încredințat, l-am instalat pe nerăsuflate. Din start impresionează prezentările firmei producătoare și ale realizatorilor fundalului muzical cu un sunet care amplifică expresivitatea animației, dar partea interesantă abia urmează.

În demo, un transportor vechi este atacat de pirați. Căpitanul reușește să îi distrugă folosind un armament destul de evoluat pentru o navă așa de pătrățoasă. După aproape un an de colindat printre stele, nava este capturată de o gaură de vierme. Deși încarcă naveta de salvare, echipajul nu scapă. Un text face rezumatul următorilor doi ani în care noua descoperire pune față în față toate speciile inteligente ale universului. Concluzionând *„cutia Pandorei a fost deschisă"*, ești trimis prin *„wormhole"*. La capătul ei vezi sute de nave, unele dintre ele explodând. Muzică trepidantă și puțin tenebroasă. Extratereștri ce te amenință sau îți zâmbesc neîncrezători. Zgârâie-nori distruși.

Deh, luptele nu sunt ușoare nici pentru navele uriașe...



Una dintre cele mai temute arme.

Și dintr-o lumină puternică apare titlul: PAX IMPERIA EMINENT DOMAIN. Deodată se face liniște. Apare un meniu care îmi oferă șansa unui joc multiplayer. Prefer totuși unul simplu. Aleg un extraterestru despre care se spune că are talent în cercetare și construcții. Curios, mă uit la *„design"*. Mi-a fost greu să mă hotărăsc ce abilități să aibă rasa mea. Să fie prezicătoare? Să trăiască oriunde, chiar și în vid? Sau la orice temperatură? Să se descurce mai bine cu banii sau să se înmulțească mai repede? După ce am stat un sfert de oră să mă hotărăsc a urmat alegerea



Misiunile de bombardare din spațiu au fost întotdeauna mai ușoare.



Nu toate planetele au cerul albastru... altele nici nu par ospitaliere.

steagului şi a navelor. Steagul e mai mult un simbol decât un stindard. Navele sunt desenate pentru toate gusturile, de la cele cu forme rotunde sau pătrate până la cele sub formă de gândaci sau insecte uriaşe.

Pe tot parcursul jocului, muzica este în ton cu feeling-ul acţiunii. Rareori e întreruptă de o voce feminină ce anunţă calm ce s-a mai descoperit sau construit. Mesajul apare undeva în partea de sus a ecranului, şi durează până la apariţia altuia. Cînd am de făcut lucruri ce necesită mai mult timp



Ca la fiecare început de joc avem mai multe posibilităţi de setare.

de gândire reglez ca acţiunea jocului să curgă mai încet. După care o setez iarăşi mai repede...

După ce mi-am făcut o flotă puternică m-am dus la bătaie. O muzică trepidantă a luat locul celei relaxante. După un scurt mesaj „*All crews to battlestations*" am intrat în miezul problemei. Harta bătăliei avea ca fundal vechiul simbol al piraţilor, un craniu peste două oase încrucişate. La nici un alt joc din aceeaşi gamă n-am văzut aşa de multe opţiuni folositoare. Astfel, poţi alinia flota în linii orizontale, oblice sau verticale, pentru a lovi adversarul cu cât mai multe nave deodată. Deoarece în faţă se pun cele mai multe arme, poţi să întorci această parte spre inamicul care te deranjează. Navele mai sensibile pot fi escortate. Fighterii au opţiuni speciale, ca de pildă să protejeze o parte a flotei sau să fie rechemaţi, de pildă pentru reparaţii. Pentru a scăpa de grija lor (nu neapărat pierzându-i) selectezi modul „*autolaunch*", şi portavionul îi va folosi cât mai bine.

Pentru că a cârmi o naţiune din viitor e greu (miniştrii României de azi spun că nici acum nu e uşor).

Cum se conduce un imperiu stelar

Cel mai important lucru demn de a fi remarcat sunt meniurile. De fapt nu sunt meniuri propriu-zise, ci liste pe care le ordonezi după ce atribut ţi se pare mai important.

În principal sunt patru domenii de supravegheat. Cel mai important este controlul flotei stelare. Acesta are două ramuri: navele gata construite sau cele aflate în producţie. Pe flotele existente poţi să le ordonezi după nume, număr de nave şi forţa de atac. Navele se unesc simplu, cu clic dreapta. Când vrei să le inspectezi separat, o listă alăturată dă explicaţii despre fiecare: tip, putere, experienţa echipajului, şi care este starea ei.

Lista şantierelor este ordonată după nume, starea navei, tipul navei aflată în construcţie sau cât a fost construit din aceasta.

Domeniul meu favorit este cercetarea. De ce? Pentru că aici se găsesc toate minunăţiile ce-mi fac imperiul mai sănătos, şi, de ce nu, mai frumos. Dar am şi de aşteptat o groază de timp. Primul subdomeniu ar fi cel al armamentului, nu-i aşa? Acesta conţine patru genuri: energetice (de tip lasere) - EW, proiectile (tunuri, în limbaj popular) - PW, bombe pentru colonii - PB şi bineînţeles rachete - LRM, XRM. Modelele de la început au putere de foc, rază de acţiune şi precizie mică. Cu trecerea timpului apar modele mai dezvoltate, care îmi dau fiori numai cum le văd (mă liniştesc repede, doar eu le folosesc primul, nu?). Astfel, dacă primele rachete (LRM) se încarcă foarte greu şi sunt cam subţiri, modelele evoluate (XRM) lovesc de la distanţe extrem de mari, şi sunt mai mari în diametru decât în lungime.

La subdomeniul scuturi avem genuri ce se repară automat sau ecrane energetice. La primul tip, modelele refac carena navei cu capacitate ce nu depinde de grosimea blindajului (reconstruiesc ship hull-ul). Dezvoltarea lor conduce la capacităţi mai mari de reparare în perioade mult mai dese. Ecranele magnetice reduc un anumit procent din loviturile primite, cu excepţia rachetelor. Nu vă speriaţi,


▲ Fighter ca fighter, dar ce blindaj tare curios mai are!


▲ O rachetă subţirică...


▲ ...şi o urmaşă de-a ei.


Racheta asta e cam subţire, dar cercetez una mai „solidă" ▶


▲ Nu e o simplă ţeavă, dar sunt tunuri mult mai bune ca el.


◀ Etaj cu etaj planeta mea a construit aceşti zgârâie-nori până-n vârful monitorului

cel mai slab absoarbe „*doar*" 45%. Aşadar e invers ca în Orion, unde scuturile scădeau din focul adversarului o anumită valoare iar dispozitivele speciale reparau procente.

Alte accesorii importante se descoperă la domeniul numit simplu ship. Aici dezvolţi sisteme de contramăsuri pentru rachete, sisteme de urmărire şi ochire şi bineînţeles motoare stelare. Ultimele sunt de două feluri: pentru deplasări interplanetare şi pentru manevrele din timpul bătăliei. Ca treaba să fie puţin complicată acestea deservesc câteva clase de nave, iar unele modele oferă bonusuri de apărare, dar au viteze mai mici.



Dacă transportoare n-ar fi, imperiul nu s-ar mai clădi şi jocul ar avea de suferit. Aşa că e bine ca de început să-ţi stabileşti bine strategia şi să şti ce ai de făcut.

Pentru colonii descoperi o mulţime de clădiri, fiecare dintre acestea folosind pentru a creşte populaţia sau a mări capacităţile de construcţie, cercetare sau spionaj.



Pe aici ieşeau fighterii din portavion. Până acum...

Subdomeniile spaţiale şi alte tips-uri

Nu lipsit de importanţă este subdomeniul spaţial. Aici se proiectează fighteri ce vor dota portavioanele (portnavele sau portspaţialele sună cam ciudat, de aceea folosesc termenul acesta învechit). Aici, creatorii jocului au dat dovadă de multă fantezie, vânătorii fiind foarte numeroşi chiar şi pentru cele trei clase: uşori, medii, grei. Pe lângă aceştia mai sunt structuri orbitale pentru apărat planete. De pildă avem lansatoare de rachete, staţii de luptă ce lovesc cu armă non-rachetă, şi bază de vânători. Toate dispun de ultimul echipament cercetat. Se mai pot descoperi o mulţime de mine, de la cele care explodează numai dacă sunt lovite, până la cele invizibile sau care simt prezenţa inamicilor.

Pentru a nu trimite flote neexperimentate în luptă există posibilitatea de a le antrena în academii orbitale. Bineînţeles, acestea nu există fără şantiere spaţiale, care evoluază de la simple schele la uriaşe uzine-satelit. Tot în subdomeniul spaţial se descoperă sistemele speciale ale navelor, în general cele de reparat sau de deminat.

Un domeniu important îl reprezintă afacerile externe. Relaţiile cu alte imperii pot fi doar de război, neutralitate sau alianţă.

Deşi sunt puţine, ele oferă multe posibilităţi. Astfel cu un aliat se poate face un troc care poate cuprinde planete, nave, tehnologie, informaţii despre sistemele descoperite şi, în ultimă instanţă, bani. Pentru inamici sunt şi mai multe opţiuni: să furi nave, tehnologii sau informaţii despre planetele inamicului. Dacă ţi se par nesemnificative, dar totuşi te deranjează, atunci a sabota nave şi planete îţi va fi cea mai folosită opţiune. Pentru duşmanii pe care nu vrei să-i distrugi rapid există posibilitatea de a-i racola miniştrii sau guvernanţii planetelor. În cazul că nici aceştia nu-ţi plac, poţi să plănuieşti asasinarea sau răzvrătirea lor. Unele misiuni de spionaj pot reuşi, altele nu, aşa că e bine să salvezi cu puţin înainte de terminarea misiunii respective.

Niciodată nu strică să vezi ce se mai întâmplă prin propriul imperiu. În domeniul politicii inter-



Inteligenţi şi războinici? Sunteţi pe gustul meu!



De la primele modele armele PW au aluri agresive



Uşoară misiune de bombardament, după una grea cu alte cuirasate.



▲ Dacă definiția megalopolisului este cam modestă, poza aceasta în orice caz nu.

ne vezi toate planetele descoperite. Diverse butoane introduc sau scot din lista planetelor pe acelea colonizate sau nu, pe cele bune, normale sau cu condiții dificile de locuit.

Lumile întâlnite în Pax Imperia

În Pax Imperia, un sistem solar conține maxim șapte planete și este legat prin găuri de vierme cu maxim patru alte sisteme. Cum nu se poate merge decât în sistemul alăturat celui colonizat, rezultă că cele mai expuse planete sunt cele de la frontieră. Și cum pe acestea abia s-a aterizat, ele sunt cele mai vulnerabile.



Nu pare prea prietenos alienu' ăsta.

Potențiale surse de putere, planetele nelocuite diferă unele de altele prin cât de repede se pot înmulți colonizatorii săi și cât de mulți poate avea. Odată ce transportorul spațial și-a făcut datoria, apar alte cifre care arată capacitatea de producție, cercetare și spionaj, precum și banii obținuți din urma comerțului. Pentru că jocul este real-time ar fi enervant să cauți fiecare planetă pentru a-i spune ce să construiască atunci când ai cu zecile. Foare inspirați, creatorii jocului au făcut mai multe liste cu ordinea de construcție. Acestea, numite *„proiecte"*, dau posibilitatea dezvoltării rapide sau urmăresc în mod special populația, finanțele, spionajul ori capacitatea de construcție. Dacă ai idei interesante, poți să-ți faci propria listă de construcții. Pentru a-ți ajuta planetele, poți să le dai o parte din banii colectați.

Alte meniuri ce se întâlnesc mai rar sunt cele pentru vizualizarea suprafeței planetei și cel pentru proiectarea unor noi tipuri de navă. Odată cu descoperirea noilor tipuri de arme poți să-ți construiești flote mai puternice sau să ți le upgradezi pe cele vechi. Pax Imperia oferă șase tipuri: transportor de coloniști, cercetaș, distrugător, crucișător, cuirasat și portavion. Interesant este că armele se pun numai în cele patru părți și că dacă ești nehotărât, odată apăsat butonul *„auto"* calculatorul echipează cum crede el mai bine.

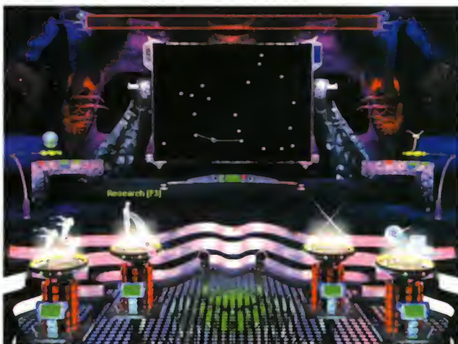


Oare cum li se numesc planetele lor, șerpării?

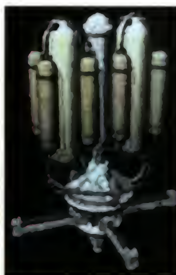
Aspecte rătăcite în „găuri negre"

Cu toate lucrurile bune spuse mai sus, Pax Imperia are și câteva neajunsuri. Cel mai important este lipsa unui transport de coloniști de pe o planetă plină pe una care de-abia a fost preluată. E păcat, deoarece prima geme de locuitori, în timp ce a doua are mare nevoie de ei. Legată de acesta e lipsa unei ocupări a planetelor inamicilor. Nu le mai poți prelua cu industrie, trebuie să o distrugi complet și să o colonizezi de la zero, și dai de necazul mai înainte amintit.

În altă ordine de idei, în bătălii flotele nu prea se descurcă singure să se miște unele printre altele, lucru enervant când din zeci de nave doar câteva sunt în linia întâi.



▲ Nu este nici o hartă la televizor, este propriul tău imperiu schematizat.



▲ Lansator de rachete? Nu, dispozitiv special.

Oricum, aceste lipsuri nu încetinesc prea mult ascensiunea propriului tău imperiu. Totul este să-ți pui în valoare calitățile de strateg militar și economic.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: THQ inc.
Distribuitor: THQ inc.
Hardware: Pentium 75, 16 MB RAM; 2 x CD Rom
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

85 /100

Constructor

Deşi acest joc vă oferă şansa de afirmare pe plan economic, şi dreptul de viaţă şi de chirie asupra personajelor, va trebui să ştiţi ceva despre gestionarea banilor şi luptele de stradă. Sunteţi în stare?



Străzi, doi sau mai mulţi concurenţi, o primărie şi chiriaşi reprezintă lumea în care aveţi ocazia să vă faceţi un renume şi să învingeţi concurenţa din toate punctele de vedere: al banilor, al chiriaşilor şi clădirilor pe care le veţi construi.



O lume pustie, la început, pe care aveţi puterea să o transformaţi după bunul plac.

În funcţie de priceperea voastră şi de nivelul de dificultate la care vreţi să jucaţi dispui de 5 cadre: câmpie, orăşel, malul unui râu, mediu urban dezvoltat şi junglă. Pe lângă jocul propriu-zis, de construit, nelimitat din punct de vedere al timpului (numit: Build, build, build...) puteţi opta pentru unul din cele 4 scenarii rămase:

Financial Conquest - sub presiunea timpului (40 de ani) jucătorul trebuie să depăşească „*modesta*" sumă de 1.000.000 dolari.

Ego Mania - în acest scenariu trebuie să construiţi toate structurile posibile pe care le oferă jocul, culminând cu o piramidă ridicată în memoria voastră.

World Domination - de această dată va trebui să aveţi pe fiecare parcelă de pământ cel puţin o clădire.

Utopian State - acest scenariu vă pune în faţa celei mai grele provocări ale jocului şi anume să aduceţi coeficientul de fericire al tuturor chiriaşilor la 90%.

What's in the game

Pentru a putea construi case cât mai moderne aveţi nevoie de resurse, materii prime şi ... voinţă. Fabricile de care le puteţi folosi variază în funcţie de materialele de construcţie pe care vi le oferă. Astfel aveţi la dispoziţie pentru început o fabrică de cherestea apoi una de ciment, de cărămizi, ajungând în final la fabrica de oţel. Pe lângă acestea mai aveţi la dispoziţie şi o fabrică de îmbunătăţiri casnice şi pentru grădină.

Clădirile locuibile sunt şi ele de mai multe feluri, începând cu cele primitive şi terminând cu cele moderne. Pe lângă acestea, dispuneţi de clădirile indispensabile fiecărui oraş şi anume o şcoală, sediul poliţiei, spitalul şi închisoarea. Fiecare dintre aceste clădiri are un rol important în viaţa cetăţenilor. De exemplu, poliţia vă va apăra de maniaci, hippioţi şi alte personaje negative, iar spitalul îi va îngriji pe muncitorii care au avut de suferit de pe urma luptelor cu muncitorii adverşi. Privirea acestor lupte de stradă constituie un adevărat deliciu mulţumită muncitorilor care vor trage cu ajutorul cuielor unii în ceilalţi (sună familiar?). Fiecare personaj negativ îşi are „*bârlogul*" său, care trebuie bine îngrijit şi reparat ca orice altă clădire (poate chiar mai des, în definitiv maniacii tot maniaci rămân, iar beţivii tot beţivi şi se vor întrece în vandalizarea propriilor locuinţe). Dacă nu răspundeţi cererilor de reparaţii în timp util, casele vor fi invadate de noi personaje, care vor apărea şi pe străzile relativ liniştite ale oraşului: gândacii. O altă consecinţă la fel de neplăcută este focul care va izbucni pe neaşteptate în clădiri şi în cele din urmă acestea vor exploda afectând zonele învecinate.



Da, da ... cei doi sunt chiriaşii care vă vor îmbogăţii sau ... sărăcii!



Acest gen de mesaje sunt prezente peste tot contribuind la umorul jocului.



Clovnul de faţă se va juca prin casele dumneavoastră dacă nu este oprit la timp, iar fantomele nu-l prea suportă.

Casele pot fi modernizate pentru a spori coeficientul de fericire al locatarilor. Fiecare upgrade făcut la bucătărie, baie, dormitor sau sufragerie îţi poate aduce avantaje. Spre exemplu, o îmbunătăţire la dormitor îi va face pe chiriaşi să aibă mai mulţi copii (no comments), iar o sufragerie modernă îi va face să uite de necazurile de zi cu zi şi nu se vor mai plânge.

Upgrade-urile sunt însoţite de alte produse, pe care chiriaşul le ridică personal de la fabrică; printre acestea se numără PC-uri, geamuri izolante, capcane de şoareci şi multe altele.

Trebuie amintit că fiecare clădire în parte, fiecare cameră şi fiecare produs sunt prezentate sub forma unui mic film 3D bine realizat cu un fond sonor potrivit.

Cine locuieşte aici...

Personajele sunt multe ... foarte multe, dar fiecare are rolul său bine definit în joc şi în societatea din care face parte. Cel mai important e simplul muncitor pe care îl supui la toate corvoadele, de la construitul caselor la munca din fabrică (slavă Domnului că nu cer măriri de salariu şi nu fac grevă). La fel de important este şi maistrul (Foreman) care conduce o echipă formată din maximum 5 muncitori. Cu ajutorul acestui personaj poţi intra în posesia clădirilor inamicului sau te poate scăpa de clădirile inutile prin dinamitarea lor. Reparatorul (Repairman) se îndeletniceşte cu remedierea tuturor defecţiunilor care pot apărea în clădirile tale.

Pentru a face faţă concurenţei, pe lângă mijloacele oneste de care dispui vă mai puteţi folosi şi de mijloace mai puţin ortodoxe. Pentru punerea lor în aplicare puteţi face apel la diferite personaje negative. Printre acestea se numără hoţii care la nevoie pot fura materiale din fabricile şi casele adversarului, iar pentru acţiunile cele mai violente puteţi folosi gangsteri, hippioţi *„ecologişti"* (care vor protesta în faţa unei fabrici pe motive de poluare), beţivi, diferiţi demenţi, clovni şi chiar fantome sau scheleţi ce bântuie casele adverse terorizându-i pe chiriaşi. Aceştia din urmă, pe lângă profitul în bani pe care vi-l pot aduce, vă furnizează (asta în funcţie de nivelul lor în societate) resursele umane necesare, prin copiii pe care îi fac, care odată crescând devin muncitori şi poliţişti.

Chiriaşii se împart în 5 categorii sociale, de la mic la mare. Cei de nivelul unu sunt cei mai puţin pretenţioşi şi cei mai *„needucaţi"*. Odată cu creşterea nivelului sporesc şi cerinţele de confort ale acestora.

Casele sunt împărţite şi ele în acelaşi mod pe cinci nivele de confort. Deci într-o casă de nivelul 1 (colibă mai explicit) nu veţi reuşi niciodată să introduceţi un chiriaş de nivelul 5 într-o clădire de nivelul 1, în schimb chiriaşii de nivelul 1 se vor instala fără probleme într-o casă de nivelul 5, dar este foarte probabil ca aceştia să producă mai repede stricăciuni (aşa este când unii nu se pot obişnui cu confortul).

Casele pot fi modificate începând cu upgrade-urile camerelor până la design-ul gardurilor. Chiriaşii mai pretenţioşi vor cere chiar instalarea de diferite accesorii pentru grădină (şezlonguri, mici sere cu flori şi altele), care sunt aduse (curios!) de poştaş. În joc sunt şi personaje neutre, cel amintit mai sus, poştaşul, şi muncitorii primăriei care se ocupă cu amenajarea străzilor. Din această lume nu putea lipsi banca care în unele momente îţi poate fi de un real ajutor, făcând abstracţie de scopul fiecărui bancher - profitul propriu cât mai mare posibil.



Grădina casei unui hippiot este un adevărat magazin de fiare vechi, cauciucuri reşapate şi alte gunoaie.





Fantome, zombies, hippioţi cu toţii contribuind pe deplin la farmecul jocului ... atât timp cât nu sunt ai adversarului.

Sound, cameras, action!

Acest tot unitar e completat de sunetul şi filmele ce însoţesc fiecare element. În momentul selectării unui personaj din joc, chiar şi a unui gândac, acesta va răspunde prin intermediul unei mici ferestre animate, plină de umor. Fiecare cadru în care te afli are sunetele sale de fond specifice. Fiecare mediu este lucrat în cele mai mici detalii, poduri, copaci şi altele întregind imaginea jocului şi redând o atmosferă cât mai reală.

Privit prin prisma unui gamer înrăit care a mai avut ocazia să butoneze şi prin alte jocuri ale acestui gen, din care amintesc doar Sim City şi Transport Tycoon Deluxe, consider Constructor un joc ce aduce multe noutăţi. Adevărul este însă că se mai putea lucra la interfaţa obositoare. Un alt mic dezavantaj îl constituie şi frenezia jocului care la un moment dat devine agasantă (primăria îţi va da tot felul de misiuni ce trebuie îndeplinite într-un anumit interval de timp, unele case trebuie reparate, chiriaşul cutare more, altul vrea alt gard etc.), iar culmea culmilor este viteza servicilor oferite de metrou. (Un muncitor ce intră într-o staţie de metrou va ieşi instantaneu (!) în partea opusă a oraşului.)

Sergio

Nota LEVEL

Producător:	System 3
Distribuitor:	Acclaim
Hardware:	486DX2, 35MB HDD 8 MB RAM;
Placă 3D:	Nu
Multiplayer:	Da
Platformă:	MS-DOS Win 95

86 /100

Myth: The Fallen Lords

Strategie real-time în 3D: Myth a revoluționat nu de mult lumea jocurilor pe calculator implementând un nou gen de strategie. Toată acțiunea se bazează exclusiv pe capacitățile gamer-ului de a analiza rapid situațiile şi de a folosi o strategie cât mai eficientă.



Bungie, producătorul acestui joc şi-a îndreptat atenția nu numai asupra graficii, ci şi asupra modului de joc efectiv. Față de Warcraft sau Red Alert, unde trebuia mai întâi să contruieşti clădiri şi să aduni minerale sau aur, în Myth trebuie pur şi simplu să-ți iei armata şi să începi imediat războiul. Am îndrăzneala să spun că Myth înseamnă pentru lumea strategiilor ce a însemnat DOOM-ul pentru 1st person-uri. Folosind din plin facilitățile 3D-ului, lumea Myth-ului a fost extraordinar de complex realizată. Umbre real-time, reflexia apelor, diferite condiții atmosferice, case, pomi şi obiecte reprezentate atât de bine, încât ai putea jura că totul face parte dintr-un film 3D de desene animate. Nu de puține ori te trec





Întotdeauna trebuie ocupate mai întâi puncteie strategice. În cazul acesta cei mai înalt punct ai câmpului de luptă este acest pod. Un loc ideal pentru arcaşii

fiorii când auzi ultimul strigăt al inamicilor sau al războinicilor tăi. Ce să mai vorbim de faptul că simți aşa o satisfacție când auzi uralele de victorie ale războinicilor tăi. Nu lipsesc bineînțeles zornăitul armelor care lovesc, parează şi seceră. După decimarea unui inamic, în locul respectiv rămâne o baltă de sânge precum şi numeroase bucăți de carne şi alte măruntaie. Zgomotul exploziilor şi şuierul săgeților care zboară şi îşi ating ținta... nu a fost uitat nimic. Lipseşte însă poate trilul unor păsărele, o melodie de fundal sau măcar vuietul vântului, unde e cazul. Bineînțeles, ca totul să fie şi mai interesant, unitățile se pot ascunde în spatele unor case sau obstacole pentru a-şi aştepta duşmanul şi a-l suprinde după aceea într-o ambuscadă. Acest



Unui din desenele realizate de către firma canadiană care a iucrat şi ia filmul de desene animate Space Jam.

Toate unitățile sunt gata de luptă! Să înaintăm în mijlocul duşmaniior.

În imaginea alăturată puteți vedea rețeaua de wireframe-uri cu care a fost realizată această zonă.

aspect nu trebuie să-l uitați niciodată, este foarte important.

Lupta dintre bine şi rău

Acum mult timp în urmă, pe când lumea folosea din plin magia, artifactele şi puterea spirituală, o cometă a apărut pe cerul din Nord. Aceasta a zămislit creaturi care slujeau Răului învăluit într-o mantie neagră aducătoare de moarte. Nu pentru a cuceri lumea s-au coborât aceşti monştri, ci pentru a distruge, pentru a fi stăpânii morții subite şi a lumii acesteia. Timp de 17 ani s-au născut şi au murit eroi. Numele acestora nu va fi dat niciodată uitării. Acum a venit timpul tău şi e vremea să fi erou şi să eliberezi lumea de necaz. Rolul tău este de a comanda armata Binelui, The Forces of Light, împotriva armatei Răului, The Fallen Lords. Campania este alcătuită din 25 de misiuni în care te lupți cu bestiile şi asupritorii din armata Răului. În unele scenarii ți se cere să îndeplineşti anumite sarcini, de exemplu de escortare a unui anumit personaj.



Unităţile şi abilităţile acestora

Armata Luminii

Warriors

Aceştia trebuie folosiţi mai ales pentru a combate trupele inamice bine antrenate şi puternice. Atunci când trupele acestea au fost decimate de către Fallen Lords, supravieţuitorii s-au reunit sub comanda ta pentru a continua lupta împotriva Răului. Altfel decât Berserk-ii neînarmaţi, aceştia sunt dotaţi cu scuturi şi săbii. Abilitatea acestora permite stoparea proiectilelor lansate de Soulles.

Journeymen (Herons)

Nu vă lăsaţi înşelaţi de aparenţe! Aceştia sunt destul de uşor de distrus, însă puterea lor adevărată constă în capacitatea de a însănătoşi unităţile slăbite. De asemenea aceştia sunt deosebit de cultivaţi.

Fir'Bolg

Acest tip de arcaşi sunt relativ fragili. Astfel, aceştia trebuie să atace mereu într-un grup cât mai numeros. Nu sunt capabili de a purta lupte corp la corp, ci doar de la distanţă trăgând săgeţi. Un grup de arcaşi bine plasat poate face în scurt timp adevărate ravagii printre trupele inamice.

Berserks (Baer Serce)

Probabil cele mai puternice unităţi de care dispui. Uriaşi, neînfricaţi şi fără a purta scuturi, singurul lor scop este de a distruge orice inamic şi de a-l transforma în mii şi mii de bucăţele. Viteza lor pe câmpul de luptă este incredibil de mare şi, oricât de obosiţi ar fi, sunt întotdeauna pregătiţi să anihileze orice obstacol care-i aşteaptă. Zece Berserks pot distruge aproape tot ce le stă-n cale! Şi adesea o fac.

Dwarves

Ca şi arcaşii, aceştia trebuie să acţioneze mai ales de la distanţă - şi preferabil de pe zone mai înalte. Ei lansează cocktail-uri Molotov şi pot lăsa din loc în loc mici surprize pentru inamici. Este o adevărată plăcere să vezi cum explodează inamicii în bucăţele. Ideal este ca aceste mici grenade să fie aruncate în mijlocul trupelor inamice. Pot distruge astfel mai mulţi duşmani deodată.



Armata Întunericului

Thrall (Children of Bahl'al)

Sunt cei mai numeroşi în armata inamică. Seamănă cu schelete ambulante care se mişcă destul de lent pe câmpul de luptă. De asemenea sunt şi cei mai puţin inteligenţi. Inevitabil, din cauza slăbiciunii lor, Fallen Lorzii i-au dotat cu topoare. Chiar dacă sunt lenţi şi proşti, ei pot provoca adesea o grămadă de stricăciuni în rândul unităţilor tale. O unitate mare de Thrall-i constituie un adevărat motiv de îngrijorare.

Trow

De statură masivă şi ciudaţi ca înfăţişare, aceştia nu au prea mare nevoie de a ataca strategic. Se mişcă încet şi parcă de-abia aşteaptă ca vreo unitate de-a ta să ajungă-n apropierea lor. La un moment dat, ei explodează ca o bombă şi distrug orice vietate care se află pe o rază de câţiva metri buni. Aveţi grijă, aceştia trebuie atacaţi şi distruşi de la distanţă, de preferinţă cu săgeţi sau cocktail-uri.

Myrmidons (The Kithless)

Sunt dotaţi în special cu săbii de care e bine să te fereşti. Atacă mai ales în grup şi au o înfăţişare ce aduce cu vârcolacii. S-au antrenat ani şi ani de-a rândul şi au devenit pe parcurs foarte feroce. Au o plăcere nebună de a sfărâma capetele trupelor tale.

Ghols

Ghol-ii sunt o rasă de bestii rapide şi au plăcerea de a omorî folosindu-şi colţii imenşi. Adesea dwaver-ii tăi îşi găsesc moartea în mâinile acestor animale sângeroase. În plus, ei dispun de abilitatea de a colecta de la dwaver-ii tăi morţi micile bombe, pentru a le arunca mai apoi în momentul în care nu este nimeni atent. Sunt rapizi şi de temut. Un grup de războinici trebuie să fie mereu atent la aceste creaturi ciudate.

Soulless (Hollow Men)

De-abia târându-se pe câmpul de luptă, Luptătorii fără Suflet preferă să atace de la o distanţă mică şi sunt în stare să nimicească în foarte scurt timp toate trupele tale. De aceea, trebuie distruşi de la distanţă, de preferinţă cu dwaver-ii. Adesea fug atunci când se apropie o unitate de războinici. N-are rost să-i fugăriţi. În plus, aceştia au permanent grijă să atace din plin pe la spate.



Secvenţă dintr-un film! Acestea se pot viziona între diferitele misiuni.



În Myth inamicii folosesc din plin avantajele oferite de diferitele tipuri de teren.

Misiunile sunt adesea legate între ele. Astfel, dacă într-o anumită misiune pierzi foarte multe trupe, în următoarea s-ar putea să joci doar cu jumătate din efectivul unităţilor. Aceeaşi regulă este valabilă şi pentru adversar: dacă tai mai mulţi inamici decât este nevoie, într-unul din scenariile viitoare acesta nu va mai primi acele întăriri. Uneori vei fi nevoit să lupţi în condiţii meteorologice nefavorabile. Astfel, bătăliile se pot desfăşura pe ploaie şi pe vânt, pe ninsoare şi viscol, şansele tale de supravieţuire fiind puternic afectate de acestea. Ploaia are în plus „*plăcuta*" proprietate de a





Pe zăpadă şi viscol luptele se dau ceva mai greu. Arcaşii nu mai au precizie iar înaintarea este mult îngreunată.

După ce personajele au fost desenate cu creionul au fost colorate şi digitalizate.





Totul a fost extraordinar de bine realizat. Priviți ce bine reprezentate sunt casele și războinicii.

stinge focurile. Și aici mă refer în special la proiectilele lansate de dwarvers. Dacă ești prins într-o furtună de zăpadă, vei vedea cum rafalele de vânt schimbă cursul săgeților trase de arcași.



Adesea singura soluție este să atacați masiv. Strategia are un rol secundar în cadrul unor secvențe ca aceasta.



Ce bine se văd locurile unde s-au desfășurat bătăliile. Aceste zone sunt ușor de recunoscut după sângele care este împrăștiat peste tot.

Partea tehnică a Myth-ului

Nici un joc cu o poveste bazată pe elemente fantastice nu este complet fără magie, artifacte, arme vrăjite și eroi. Nici Myth-ul nu face excepție. Designerii au depășit banalitatea aducând în joc cele mai interesante obiecte din mitologie, combinându-le în plus cu idei proprii. Interfața Myth-ului este extrem de puternică. De aceea, cei care vor învăța să se folosească de complexitatea aces-



Cei mai agili luptători inamici sunt cei numiți Soulless (adică cei fără de suflet). Se mișcă rapid și lovesc destul de precis.

teia vor avea un mare avantaj în fața celor care de-abia au făcut cunoștință cu jocul. Spun acest lucru deoarece, chiar dacă nu există un editor de hărți, prin opțiunea multiplayer se pot uni mai mulți gameri pentru a-și încerca puterile. Bineînțeles că va câștiga cel care controlează fiecare bucățică a Myth-ului. Cel mai ușor vă puteți găsi parteneri de joc prin Internet la adresa firmei (http://www.bungie.com) și mai departe la battle.net. Doritorii vor găsi aici scenarii clasice ca *„King Hill"* sau *„Capture the Flag"*, dar și unele noi ca *„Assasin"* și *„Steal the Bacon"*.

Ca orice firmă care se respectă și care ține mult ca un produs să aibă o poveste reușită, Bungie a investit enorm de mulți bani pentru a realiza un cover story, animații și filme de calitate superioară. Colaborând cu firma canadiană Canuck Creations, care se ocupă numai de animații computerizate, Bungie a realizat story board-uri pentru fiecare film în parte. Canuck Creations sunt și cei care au lucrat la filmul de desene animate Space Jam. Preluând story-board-urile de Bungie, firma canadiană le-a transformat în animații. Acest lucru a implicat mii de desene alb-negru realizate cu creionul. După ce animațiile au ajuns în forma finală au fost colorate și date mai departe sub formă de frame computerizate. Importate în Adobe Premier au fost realizate mai apoi filme Quicktime. După aceea au urmat efectele sonore și lucrurile care țin de finisare. Odată ajunse în forma finală filmele au fost convertite în fișiere AVI care sunt rulate cu smacker-ul. Acesta din urmă este un mic programel API care rulează fișierele video.



Inamicii nu mai au nici o șansă! Victoria este sigură. În imagine puteți observa fulgerele lansate de un războinic de-al meu.

Este impresionant efortul depus de această firmă de a realiza un produs de calitate. Myth: The Fallen Lords a fost atent studiat de către mai mulți gameri de la noi din redacție și nu numai, și cu toții am ajuns la aceeași concluzie: se poate realiza și altceva în afară de clone C&C. Pentru mulți Myth-ul a însemnat o nouă eră a jocurilor strategice real-time.

Mr. President, Rusu Ionuț

Nota LEVEL

Producător: Bungie Software Inc.
Distribuitor: Bungie Software Inc.
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM;
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

95 /100



CHEAT CODES

Apache Longbow
Introduceţi numele dumneavoastră ca fiind *„Monty Barrymore"*. Astfel, în timpul jocului veţi fi invulnerbili şi veţi putea folosi armele *„adevărate"*.

Blood
Pentru a putea introduce aceste coduri apăsaţi în timpul jocului tasta [T].
RATE - Afişează rata framelor
MPKFA - Invincibilitate
I WANNA BE LIKE KEVIN - Invincibilitate
VOORHEES - Invincibilitate
CAPINMYASS - Invincibilitate
NOCAPINMYASS - Dezactivează invincibilitatea
BUNZ - Arme + muniţie
HONGKONG - Arme+muniţie
IDAHO - Arme + muniţie
LARACROFT - Arme+muniţie
MONTANA - Item-uri, arme, muniţie
EDMARK - Sinucidere
KEVORKIAN - Sinucidere
JOJO - Weird view
MCGEE - Burn!
KRUEGER - Burn!
GRISWOLD - Armură maximă
FUNKY SHOES - Sare mai sus
KEYMASTER - Dă toate cheile
SATCHEL - Toate Item-urile
ONERING - Invizibilitate
CALGON - Level warp
MARIO - Level warp
SPIELBERG - Level warp + Demo Recording
COUSTEAU - Sănătate maximă
SPORK - Sănătate maximă
STERNO - ?
FORKBROUSSARD - Wimpy mode
EVA GALLI - Clipping
GOONIES - Hărţi

Darklight Conflict
În timpul jocului ţineţi apăsată tasta [TAB] şi apăsaţi apoi tasta [Page Up]. După aceea apăsaţi tasta [P]. În partea de jos a ecranului va apărea apoi mesajul *„cheat enabled."*
Acest cheat vă va face indestructibil. Acest cod nu vă va ajuta în cadrul unor misiuni ca War Drum, dar cel puţin vă va fi de folos în situaţii de luptă critice.

Dark Earth
Apăsaţi [P] pentru a pauza jocul, după aceea introduceţi codul şi apăsaţi în final [Enter]. Pentru a activa celelalte coduri trebuie să introduceţi mai întâi Easy Mode.
Fortytwo Easy Mode (activează celelalte coduri şi cheat-uri)
dwarf Small character
baffe Big hands
bigfoot Big feet
bighead Big head
normal Normal character
Ctrl-D - Reumple viaţa lui Arkhan
D - Scade viaţa oponentului la 1

Frogger
Folosirea codurilor:
1. Apăsaţi tasta de pauză în modul single player
2. Tastaţi fiecare cod încet şi cu spaţiile corespunzătoare (fără ghilimele)
3. În partea de jos a ecranului va apărea afişat un mesaj care vă va spune ce cheat a fost introdus.
4. După ce aţi tastat codurile apăsaţi [Esc] pentru a ieşi din orice nivel în care sunteţi.
Vieţi infinite: **„NO MORE ROAD SPLATS"**
Toate zonele deschise: **„SHOW ME MORE ZONES PLEASE"**
Toate nivelele deschise: **„WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME"**

G-POLICE
Tastaţi în meniul principal următoarele:
WOOWOO - Havoc Sirens
SUPACAM - Enemy FallCam
BENIHILL - maşinile lui Benny Hill
PANTALON - Toate misiunile secrete (în meniul Training)
DOOBIES - Scuturi infinite
MRTICKY - Arme infinite
Cheat-uri de nivel:
1. MADGAV
2. DOLMAN
3. SONAGAV
4. ACEDUF
5. JOJOGUN
6. WENSKI
7. SAEGGY
8. MAZMAN
9. DAZMAN
10. DELUCS
11. ANDOOOO
12. KIMBCHS
13. ANDYMAC
14. YERMAN
15. OLLIEB
16. THEYOLK
17. TONYMASH
18. ANDYCROW
19. BIONIC
20. TSLATER
21. IAINTHOD
22. JONRITZ
23. CLAIREC
24. STEVEBOT
25. ANGUSF
26. EUANLEC
27. EDFIRE
28. STUBOMB
29. THONBOY
30. JIMMAC
31. PUGGER
32. ROSSCO
33. CAKEBOY
34. NIKNAK
35. SAGLORD

Grand Theft Auto
Introduceţi **„itsgallus"** ca fiind numele dvs. şi veţi obţine toate nivelele.

I-WAR
În fereastra **„player history"** tastaţi [darkgoat]. Astfel vor fi activate următoarele cheat-uri:
În fereastra **„player history"**:
[Left-Shift] + [Backspace] - Adaugă misiunea selectată la istoria jucătorului
[Left-Shift] + [0] - Adaugă toate misiunile
În timpul jocului:
[Left-Shift] + [8] - jump to vicinity of target
[Left-Shift] + [9] - match velocity with target
[Left-Shift] + [0] - explodează vaporul ţintă
[Left-Shift] + [i] - face gamerul invulnerabil.
[Left-Shift] + [w] - victorie

Jurassic War
Apăsaţi [ENTER] în timpul jocului. Va apărea un prompt de mesaje în care introduceţi următoarea comandă:
FOOD = 50,000 food
Acum aveţi suficient de multă mâncare pentru a putea construi un adevărat oraş.

Myth
Pentru a avea posibilitatea de a selecta orice misiune ţineţi apăsaţa tasta [Space] în timp ce selectaţi din meniul principal opţiunea **„New Game"**.

NHL 98
MANTIS - Alungeşte picioarele, mâinile şi gâturile jucătorilor
NHLKIDS - Tranformă mărimea jucătorilor
HOMEGOAL - Acordă un gol echipei gazdă
AWAYGOAL - Acordă un gol echipei oaspete
PENALTY - Provoacă un penalty
INJURY - Provoacă un fault
ZAMBO - Pune zamboni-ul pe gheaţă
VICTORY - Porneşte focurile de artificii
FLASH - Blitzuri din tribună
SPOTS - Activează spoturile publicitare dinaintea jocului
EAEAO - Vă dă echipa EA Blades

Seven Kingdoms
Porniţi orice joc şi tastaţi **!!!@@@###**
Va apărea o fereastră de dialog în care va scrie **„Cheat Mode Enabled"**
Apăsaţi acum următoarele taste pentru a obţine cheat-urile de mai jos:
U - Rege imortal
T - Tehnologie avansată, invocă Greater Beings
Z - Construcţie rapidă

Warcraft II
Pentru a putea folosi aceste coduri, apăsaţi [Enter], introduceţi codul, iar la final apăsaţi iarăşi [Enter].
Original şi Expansion:
IT IS A GOOD DAY TO DIE Invincibilitate
GLITTERING PRIZES - 10,000 aur, 5000 lemn şi 5000 petrol
VALDEZ - 5000 unităţi de petrol
SPYCOB - 5000 unităţi de petrol
HATCHET - Taie toată pădurea
MAKE IT SO - Creşte viteza de producţie
TITLE - Aveţi o mare creştere a vitezei unităţilor tale
NOGLUES - Dezactivează capcanele magice
SHOWPATH - Afişează toată harta
ON SCREEN - Afişează toată harta
DECK ME OUT - Upgrade la toată tehnologia
EVERY LITTLE THING SHE DOES - Toate vrăjile
UNITE THE CLANS - Victorie instantanee
YOU PITIFUL WORM - Înfrângere instantanee
NEVER A WINNER - Nu există învingător
THERECANBEONLYONE - Final
TIGERLILY - Activează cheat-urile ORC-ilor şi HUMAN-ilor
HUMANx (Unde x este numărul misiunii) - Warp to Human mission
ORCx (Unde x este numărul misiunii) - Warp to Orc mission
FASTDEMO - Porneşte demo-ul mai repede
UCLA - Afişează mesajul **„Go Bruins!"**
DAY - Afişează mesajul **„FIEF"**
NETPROF - Afişare laser
ALLOWSYNC - ???
Numai pentru Beyond the Dark Portal Expansion:
DISCO - Rulează o muzică rock îndrăcită

Worms
AABAAB - Airstrike nelimitat şi toate armele
BAABAA - Dezactivează cheat-ul de mai sus

WIPEOUT 2097/XL
Introduceţi în fereastra title:
RUSH - Nave ciudate
Tastaţi în meniul principal:
XTEAM - Activează echipa Piranha
XCLASS - Activează clasa Phantom
XTRACK - Toate track-urile
Apăsaţi tasta de pauză în timpul jocului şi tastaţi:
PSYMEGA - Arme infinite
PSYPROTECT - Energie infinită
PSYTICKER - Timp infinit
PSYRAPID - Machine gun
FRAMERATE - Afişează rata framelor

Triple Play 97
- Pentru a afişa Cornfield-ul
În fereastra Stadium Select faceţi următoarele combinaţii de taste:
Sus, Jos, Dreapta, Sus, Jos, Stânga, Sus.
- Pentru a afişa stadionul Mystery
În fereastra Stadium Select faceţi următoarele combinaţii de taste:
Dreapta, Stânga, Sus, Stânga, Jos, Dreapta, Stânga.

The Hive
Până în prezent nu există decât un singur cod la acest joc. Folosiţi numele de **TORYO** în fereastra de startup şi veţi avea imediat acces la toate cele 20 de misiuni.

Hunter Hunted
Pentru a folosi aceste coduri tastaţile iar apoi apăsaţi [Enter]:
COLE - Invincibilitate şi toate armele
RAYL - Invincibilitate
INVINCIBLE - Invincibilitate
LUKASZUK - Toate armele
TREVOR - Muniţie maximă
SNELLINGS - Sănătate maximă
Aceste coduri vă va schimba culoarea caracterului:

VINCENT	Gri
BLUE	Albastru
SAGE	Verde
AVACADO	Verde deschis
OCHRE	Maro
HAHN	Maro

RedNeck Rampage
rdall - Dă tot (chei, muniţie, energie etc)
rdbeta - Mesajul **„Eat me!"**
rdclip - Schimbă modul noclipping ON/OFF
rddebug - Modul debug ON/OFF
rdelvis - Mesajul **„Elvis Lives!"**
rdfuckngo### - Levelwarp (# = Episod ## = Hartă)
rdguns - Toate armele
rdhounddog - Vă apare mesajul **„Elvis is dead!"**
rdinventory - Dă tot inventarul
rditems - Take it all!
rdkeys - Dă toate cheile
rdmaxx - Mesajul „Maxx rules"
rdmonsters - Schimbă No Monsters ON/OFF
rdmoonshine - Modul XXX Moonshine ON/OFF
rdrafael - Mesajul **„For your grandpa!"**
rdrate - Afişează rata framelor
rdshowmap - Afişează harta ON/OFF
rdskill# - Modifică gradul de dificultate (# = un număr cuprins între 1 şi 4)
rdyerat - Un alt mod de debug

Dark Forces
Cheat-uri:
Tastaţile oricând aveţi nevoie:
LAPOSTAL - Adaugă arme, muniţie & poer-up-uri
LAMAXOUT - Maximizează toate item-urile
LARANDY - Supraîncarcă armele
LAUNLOCK - Inventar complet
LAREDLITE - Îngheaţă inamicii
LAPOGO - Dezactivează height checking
LACDS - HartŃ supermod
LASKIP - Duce misiunea la bun sfârşit
LADATA - Informaţii de coordonare
LABUG - Mod insectă
LAUNLOCK - Accesorii
Codurile de nivel:
LASECBASE - Secret Base
LATALAY - Talay:Tak Base
LASEWERS - Anoat City
LATESTBASE - Research Facility
LAGROMAS - Gromas Mines
LADTENTION - Detention Center
LARAMSHED - Ramsees Hed
LAROBOTICS - Robotic Facility
LANARSHADA - Nar Shaddaar
LAJABSHIP - Jabba's Ship
LAIMPCITY - Imperial City
LAFUELSTAT - Fuel Station
LAEXECUTOR - The Executor
LAARC - The Arc Hammer

Pilot Wings 64



Cea mai mare aventură de zbor este gata de a rula pe consolele voastre. Şase tineri, dornici de succes, intenţionează să primească licenţa de zbor cu ajutorul indicaţiilor tale.

Pilot Wings 64 este o mixtură reuşită între un joc arcade şi un simulator de zbor cu elemente foarte rafinate. Într-un cuvânt PW este o aventură interesantă care se petrece la înălţime. Silicon Graphics promitea acum câtva timp în urmă un joc de consolă care se apropia de nivelul unei staţii de lucru Onyx. Această ştire a fost privită cu scepticism, dar supriza a venit în momentul când a fost lansat acest joc. Pilot Wing se aseamănă foarte mult cu jocurile care rulează pe staţii Onyx la rezoluţie mică.



America în miniatură! Una din cele mai frumoase misiuni este să călătoreşti printre zgârie-norii în miniatură.



O versiune mai veche a fost îmbunătăţită

Jocul se apropie foarte mult de un joc anterior programat pentru Nintendo 16. Toată aventura se desfăşoară pe patru insule: Holiday Island, Frosty Island, Moon Island şi Little States. Holiday Island este cea mai frumoasă insulă şi face parcă parte din Paradis. Veţi întâlni numeroase terenuri de golf, hoteluri şi parcuri de distracţie. Aici trebuie să absolviţi licenţa de începător. Frosty Island, după cum spune şi numele, este o insulă îngheţată. Această lume unde este veşnic iarnă este situată aproape de cercul polar. Aveţi ocazia de a privi de sus o rafinărie de ulei. Moon Island are forma unei jumătăţi de lună şi este situată în Marea Sudului. În apropierea ştrandului se află un complex hotelier şi o serie de alte oraşe mici. Little States este o copie în miniatură a Statelor Unite ale Americii. Aici puteţi descoperi o serie de locuri drăguţe şi relaxante. Fiecare dintre aceste insule a fost realizată în cele mai mici detalii. Nu a fost uitat nici un element. Există aeroporturi, clădiri, bărci... Cam tot ce poate avea o insulă construită modern. Bineînţeles că din punct de vedere grafic nu există nici un fel de erori. Lucirea apei, mişcarea valurilor, norii şi pescăruşii care zboară de colo-colo sunt doar câteva dintre elementele care fascinează.

Ce poate fi mai frumos decât o plimbare în amurg cu Rocket Belt-ul?



Uneori peisajele te fac pur şi simplu să uiţi de toate. Priviţi ce bine sunt realizaţi munţii.



Nu au fost uitate nici zgomotele. Biblioteca de sunete este foate bogată şi variată. Fiecare lucru întâlnit în joc dispune de un adevărat arsenal de „zdrăngăneli" foarte bine realizate. Astfel, în timp ce zbori de exemplu cu deltaplanul ai deosebita plăcere să auzi zgomotul unei bărci care trece urlând pe apă sau al vântului care şuieră uşor şi liniştitor. Sentimentele create în timpul unui zbor sunt intense! Este probabil cel mai paşnic joc pe care l-am jucat până acum. Nu există bătălii sau sânge, ci doar suspansul de a realiza un zbor cât mai perfect.



Bărci, păsări... totul este coborât parcă din Paradis.


O misiune ceva mai greu de îndeplinit: gyrocopterul trebuie să treacă prin inelele acelea de sub pod.

Prin ce trebuie să treci ca să-ți duci misiunea la bun sfârşit

Hang Glider, sau pe latino-româneasca noastră deltaplanul, este primul aparat ce trebuie pilotat. Neavând motor, zborul depinde în întregime de curenții de aer. Aceştia sunt reprezentați adesea sub forma unor vârtejuri. Când altitudinea scade trebuie să căutați curenți prielnici pentru a câştiga iarăşi în înălțime. Nici să nu vă gândiți să încercați să trageți botul aparatului în sus! Nu numai că nu o să câştigați înălțime, dar probabil că o să vă şi treziți în foarte scurt timp căzând în apă din cauză că nu mai aveți suficientă viteză. Aşa că cea mai bună soluție când pierdeți din înălțime


O aterizare ceva mai dureroasă! Întotdeauna trebuie să aveți grijă la viteză şi la poziția în care vă aflați.

este să vă îndreptați spre cel mai apropiat curent de aer. Aceştia sunt în general uşor de recunoscut. Cu deltaplanul aveți adesea misiuni de îndeplinit precum fotografierea unor obiecte. Fiți atenți şi la aterizare! Viteza nu trebuie să depăşească 50 de km/h. Altfel veți avea numai surprize neplăcute.

Rocket Belt este unul din cele mai haioase aparate întâlnite în joc. Este în general sensibil la vânt şi forța gravitațională joacă un rol important. Aparatul este un pic mai greu de controlat din cauza faptului că nu este tocmai uşor de manevrat. Fiind un aparat care funcționează cu două rachete pe combustibil, ar trebui să fiți un pic atenți la cum folosiți motoarele.

Gyrocopterul se aseamănă foarte mult cu un elicopter. Cele două elici asigură o bună manevrare a acestuia în orice condiții meteorologice. Singura diferență față de elicopter este că nu poți zbura vertical. Cu acest aparat trebuie îndeplinite misiuni precum nimerirea unor ținte cu ajutorul rachetelor. Lucru care nu este prea uşor de făcut, din cauza vitezei cu care reacționează aparatul la comenzi. De asemenea, trebuie să aveți mare grijă la combustibil. Motoarele trebuie folosite economic.

Iată că există şi lucruri mai spectaculoase: Cannonball. Odată ce ai pus unul din personaje în tun trebuie să-ți reglezi ținta şi după aceea să tragi. Scopul este să nimereşti cât mai în centrul unei ținte situate la o oarecare distanță şi înălțime. În funcție de cum atingi ținta primeşti şi un anumit număr de puncte. Bineînțeles că trebuie să acumulezi cât mai multe.

Sky Diving, sau paraşutismul, este cea mai interesantă probă. Sărind dintr-un avion, trebuie să ajungi la colegii tăi care te aşteaptă şi să încerci să faci împreună cu aceştia cât mai multe formațiuni, astfel încât acestea să poată fi evaluate de la sol. După ce ajungi la o anumită altitudine trebuie să-ți desfaci paraşuta şi să aterizezi sigur în mijlocul unei ținte. Aveți grijă că o aterizare mai puțin lină este penalizată corespunzător.


Fly, fly... Zboară-n înaltul cerurilor până te plictiseşti. Printre deltaplane şi alte aparate de zbor se mai află şi un Icarus al zilelor noastre.



Cei şase tineri de abia aşteaptă să plece în misiune.



Jumble Hopper sau „papucii de cangur", cum îmi place mie să le zic, este una din probele cele mai simpatice. Folosind nişte „încălțări" dotate cu un sistem de arcuri, trebuie să sari din loc în loc şi să ajungi la țintă. Pentru a vă înălța cât mai mult, trebuie să încercați să aterizați pe suprafețe cât mai netede şi să evitați văile şi munții. Cine ajunge într-un anumit timp la final are acces la următorul nivel.


Cu Birdman deasupra unei insule: priviți ce bine au fost realizate toate elementele terestre.



Pilot Wings 64 este unul din cele mai apreciate jocuri atât din punct de vedere calitativ cât şi din punct de vedere al scopului jocului. Este ideal pentru cei care au nevoie de a lua o pauză de la jocurile unde trebuie numai şi numai să distrugi şi să fii violent. PW este cu adevărat relaxant şi binevenit oricând.

Mr. President

Producător:	Nintendo
Distribuitor:	Nintendo
Ofertant:	Omnilogic BGS
Tel/Fax:	01/2233175
	01/2233164

Întrebările cititorilor

THE MANIAC - Avădanii Cătălin, Câmpulung Moldovenesc

Ne bucurăm să auzim şi de oraşul tău. Şi noi vrem mai multe jocuri „*first-person*" dar aceasta depinde de cât de multe sunt lansate. Duke Nukem 3D aşteaptă politicos la coadă, la NOSTALGIC vom prezenta mai întâi altele mai vechi ca el (n.r. de pildă a fost Wolfenstein3D). Bineînţeles că jocul va fi prezentat cu toate amănuntele: mesaje şi add-on-uri.

Sarakin Horia Prodan

Notele sunt date după un criteriu care cuprinde şi cerinţele hardware, calitatea imaginii şi a sunetului, nu numai feeling-ul. Dar şi acesta poate fi subiectiv. De pildă, pentru unii contează mai mult „*minimal requirements*", în timp ce alţii nu le iau în considerare, având un PC performant. Sugestiile tale au fost „*transmise*" la toţi redactorii.

Ştefan Sidorică, Suceava

Cunoştinţele tale din informatică sunt vaste, mai ales că ai fost pus să faci site-ul liceului tău de informatică. O să-l vizităm cu plăcere. Din păcate noi nu putem găsi pe cineva care să-ţi doneze un calculator. Doamna Ioana Bădescu îţi mulţumeşte mult pentru urare. Cu CD-ul 2/97 mai încearcă totuşi, la noi a funcţionat excelent.

Andra, Bucureşti

Dacă ai telefonul nostru poţi să ne suni, nu să aştepţi un nou număr! Sau poate ţi se pare că apărem destul de repede? La telefon te putem rezolva mult mai repede decât dacă ţi-am scrie. Sună după ora 14 când soseşte colegul care a jucat Zork şi vei afla soluţia pe care-o cauţi de atâta timp.

„LEE OSWALD" Cristea Andi, Buzău

Se pare că vrei să mai simţi odată cum poţi muri de inimă - mai precis de bucurie. Îţi venim în ajutor, şi-ţi spunem că scrisoarea ta ne-a plăcut. Nu ştim dacă Ciorbea s-a inspirat din Quake 2 pentru fraza cu lumina şi tunelul. Caseta despre jocuri este standard, chiar şi pentru adventure. Ai citit bine, există Fake CD, dar nu e shareware. Cum nu sunt nici antivirusurile. Sorry! Ne pare rău că nu ne-ai găsit când ai avut nevoie, dar de-acum încolo poţi să ne cauţi şi la ore normale (sper că ne citeşti speranţa de a te auzi!). Sugestia de a scrie şi tastele unor jocuri a fost luată în considerare.

MDK - Marian, the Keyboard Distructor

1. Nu putem pune şi o carcasă CD-ului. În caz că acesta este defect, trimite-l la redacţie şi-ţi vom returna unul nou-nouţ.
2. Vom căuta case de distribuţie pentru a ne da un joc complet, dar nu prea avem şanse mari. Oricum, iată că în acest număr ţi-am satisfăcut cât de cât cerinţa şi am pus pe Cd un joc complet şi nou-nouţ (a fost lansat luna trecută).

În general primim jocurile complete de la firme. Alteori demo-ul sau numai informaţii despre el. Dar în modul în care ne parvin nu avem posibilitatea de a face revista bilunară.

Abonamente, concursuri cu premii şi chiar Club Level sunt în discuţie şi au şanse mari de a vedea lumina zilei.

Străuţ Horea, Deva

Îţi mulţumim pentru scrisoare. Vom căuta să punem cât mai multe filme şi jocuri pe CD. Sper că îţi place jocul complet de pe CD!

Topul cititorilor

Iată că din acest număr ne-am hotărât să facem un top al gamerilor. Astfel, vom fi capabili să vedem ce jocuri sunt în vogă în România şi mai apoi vom încerca să vă dăm cât mai multe informaţii despre produsele cele mai îndrăgite de voi. Scrieţi mai jos numele jocurilor preferate de voi şi trimiteţi apoi acest talon pe adresa redacţiei noastre.

1.____________
2.____________
3.____________
4.____________
5.____________

Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiţi zilnic la sediul redacţiei între orele 9.00 şi 17.00. Sunaţi la următoarele numere de telefon şi cereţi cu unul din redactorii revistei LEVEL: 068/150.886; 068/153108. Sugestiile şi propunerile dumneavoastră sunt binevenite!

General Manager: Dan Bădescu

Product manager: Florian Răileanu (Mr. President)

Redactori: Mihail Stegaru (Mike), Silviu Anton (Generalu'), Sergiu Zichil (Sergio)

Colaboratori: Rusu Ionuţ

Managing Editor: Daniel Dănilă

Grafică şi DTP: Sorin Gruia

Machetare şi label CD: Adrian Popa

Marketing şi publicitate: Krisztina Brassai, Zsolt Bodola, Cătălin Radu Sterea

Contabilitate: Maria Parge, Eva Szaszka

Distribuţie: Ioana Bădescu, Bogdan Bart, Leonte Mărginean

Adresa redacţiei: B-dul Victoriei Nr.12, Et. 1 - 2200 Braşov

Adresa pentru corespondenţă: O.P. 13, C.P. 4, 2200 Braşov, Tel./Fax: 068/150886, 068/153108

Pregătire Filme: Magazin Holding Kft, Budapesta, Ungaria

Montaj şi tipar: Veszpremi Nyomda RT, Ungaria

Jump to the next

